GRY VIDEO I KONSOLE

新プラス

NEO PLUS

STYCZEŃ/LUTY 2007

SONY PLAYSTATION | MICROSOFT XBOX | NINTENDO WII + DS

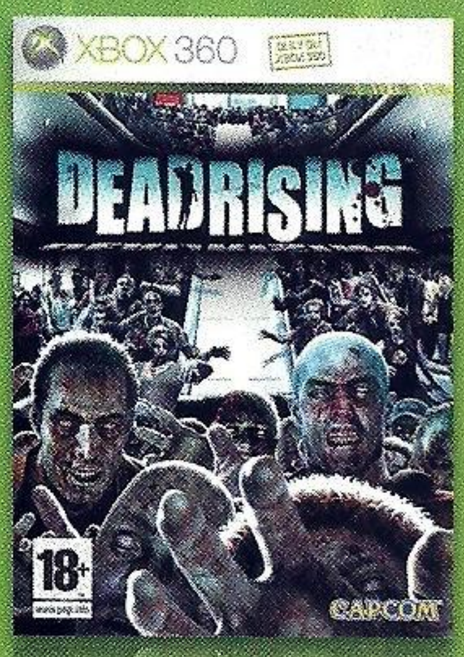
W NUMERZE >
LOST PLANET
MASS EFFECT
RAINBOW SIX: VEGAS
ZELDA: TWILIGHT PRINCESS
SONIC THE HEDGEHOG

PLAYSTATION 3 >
MULTIMEDIA I ONLINE
SPRAWDZAMY NOWE FUNKCJE

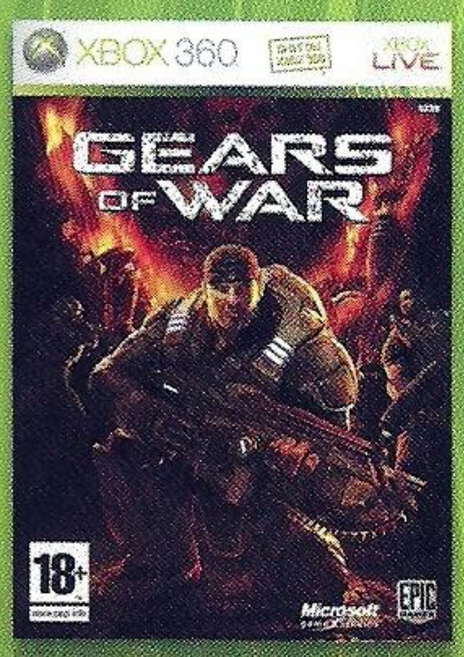
Wii™

REWOLUCJA W PRAKTYCE

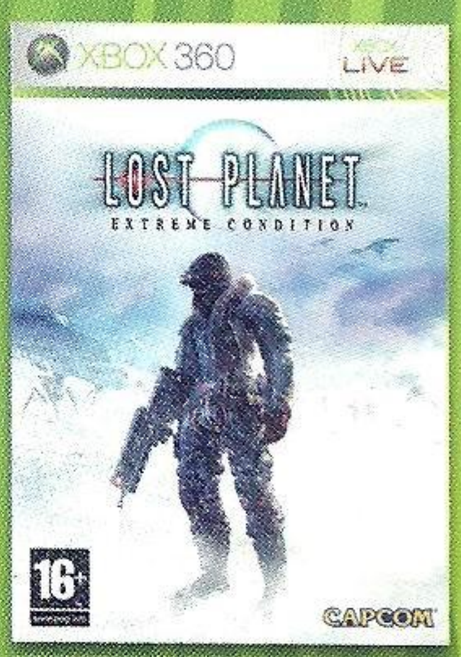
CENA: 8.99 zł (w tym 7% vat)
9 771505 820004 01
nr. 95 ISSN: 1505-8204 INDEX: 345342



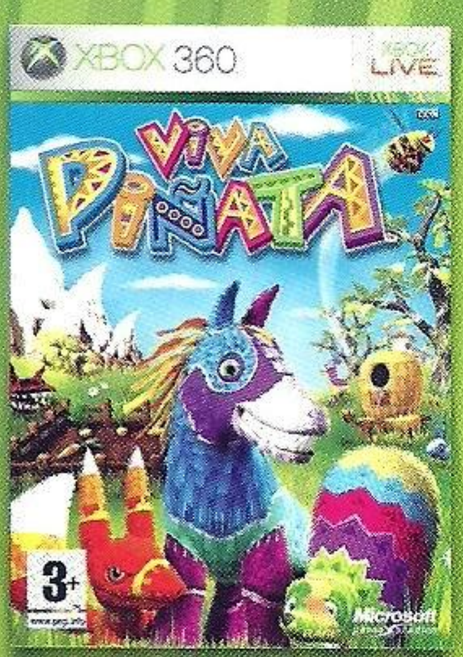
Dead Rising



Gears of War

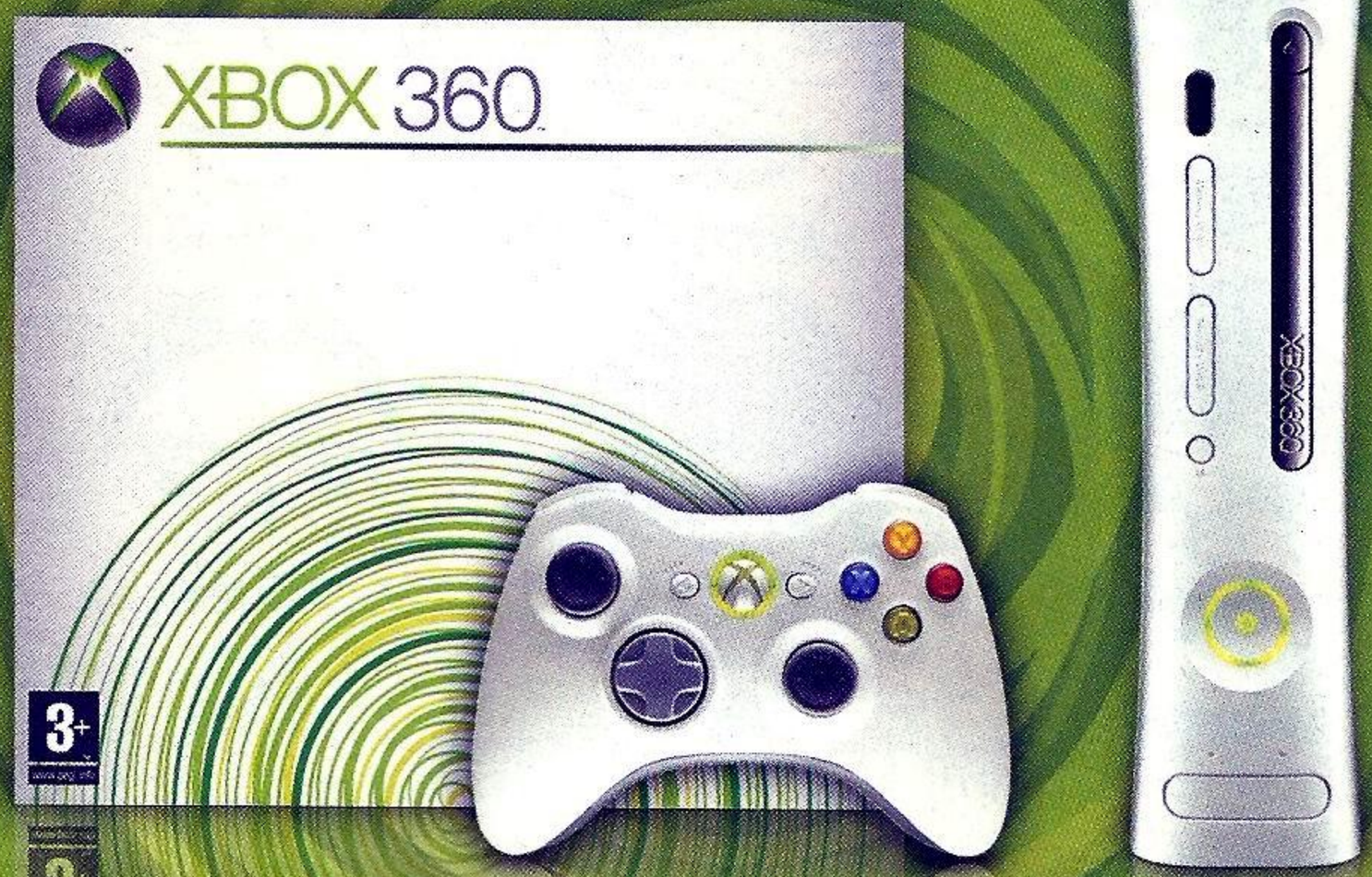


Lost Planet



Viva Pinata

Zamów najtaniej w sklepie gram.pl



sklep.gram.pl

XBOX 360

Wii360 FTW?

Wii i Xbox 360 już są. Ciągle czekamy na PLAYSTATION 3

Wydawnictwo zarządziło zmianę cyklu ukazywania się magazynu – od tej pory kolejnych numerów Neo Plus wypatrujcie w połowie miesiąca. Czyli, numer marcowy ukaże się w połowie lutego. Za wszelkie utrudnienia serdeczine przepraszamy.

A tymczasem ruszyła maszyna po szynach... ospale. Nintendo dało nam kapitalny, rozrywkowy i nie kosztujący tyle, że trzeba obrabować bank produkt, wraz z trzema grami. Inni wydawcy dorzucili, co mieli, choć jak się okazuje, niespecjalnie mieli co. Tym samym witamy, a raczej – Wiitamy drugiego next-gena (choć next-genem Wii jest w nieco innym sensie, niż Xbox 360 i PS3) na łamach Neo Plus; od tej pory gry na Wii zagoszczą w dziale recenzji, gdzie, jak mniemam, godnie zastąpią odchodzące do lamusa GameCube. Test konsoli i recenzje pierwszych gier w numerze, a ja mam ochotę trzymając zaciśnięte w dłoniach kciuki wyszeptać: „oby... to... nie... było... wszystko". Zobaczycie, dlaczego.

Zgodnie z zapowiedziami bierzemy też na warsztat PLAYSTATION 3, którą Marcellus przemielił na wszelkie możliwe sposoby pod kątem multimediów. Czy faktycznie ten wielki, dumny monolit zasługuje na centralne miejsce w domu i sprawdza się jako multimedialny hub? O tym przekonacie się czytając stosowny materiał. Powiem tylko tyle – na pewno ten potwór ma możliwości już w tym momencie, a strach myśleć, co będzie, gdy Sony popracuje jeszcze nad oprogramowaniem wewnętrznym konsoli. Nie obyło się też bez kilku zgrzytów, ale... nie uprzedzajmy faktów. Podsumowujemy też najlepsze gry minionego roku; co przy zalewie przeciętniaków, jaki grozi nam teraz i wiosną może okazać się ciekawą lekturą dla wszystkich chętnych, by sprawić sobie jakąś, może nie nową, ale z całą pewnością bardzo dobrą grę.

Dwie najlepsze pozycje w tym miesiącu to The Legend of Zelda: Twilight Pincess na Wii/GameCube oraz Lost Planet: Extreme Condition na Xboxa 360. Poświęcamy im dużo uwagi i dzielimy się wrażeniami w obszernych recenzjach. Zelda jest, jak zwykle, magiczna, baśniowa, niepowtarzalna. Przesiedziałem przy niej wiele nocy w święta i na przełomie roku; jej fenomen nie pozwolił mi odejść od konsoli. Z kolei ostre jak żyleta, napakowane efektami Lost Planet i jego futurystyczny klimat przypadły do gustu Bananowi. Kontrast między tymi grami pokazuje mniej więcej jak wyglądać będzie walka Wii z PS2 i X360. Zastanówcie się chwilę nad tym, gdy przeczytacie obie recenzje. Tylko posiadacze PS2 nie mają powodów do radości w tym miesiącu, ale to się zmieni już pod koniec lutego, wraz z nadejściem... tak, tak... Final Fantasy XII. A potem – God of War 2!

Składając w imieniu redakcji najlepsze życzenia w nowym roku, zapraszam do lektury magazynu. Widzimy się za miesiąc. A teraz popatrzcie na nasze Miiludki... :)

Gulash ■■

Kto jest kiim – rozwiązaniie zagadkii

MARCIN GÓRECKI // Gulash
true Zelda playa

Tak słabego stycznia pod względem napływu dobrych, naprawdę konkretnych gier naprawdę nie pamietam. Tylko Lost Planet? Bo zarówno Zelda, jak i Rainbow Six: Vegas ukazały się jeszcze przed świętami. Wyraźnie widać, że idzie nowe – liczba naprawdę głośnych gier chwilowo spadła, pierwszoligowi developerzy muszą uderzać w jakość, a nie ilość, a cierpimy na tym my wszyscy. Tak czy inaczej, próbowaliśmy wybrać z zalewu crapów, ale było ciężko.

MARCIN SIKORA // Marcellus
nadmiar wrażeń

Co tu wybrać? Dalsze krojenie Locustów bagnetem łańcuchowym na poziomie Insane? Wielogodzinną, fantastyczną przygodę z Linkiem i Midną za pan brat? A może trenowanie Resistance'a, bo 40-osobowa jatka w sieci, to coś, czemu naprawdę trudno się oprzeć... Ech, żeby tak doba miała chociaż 48 godzin – 8 na pracę, 8 na na GOWa, 8 na Zeldę, 8 na Resistance'a, 8 na PESa i 8 na sen... Ani chybi zwariowałem. I dobrze mi z tym.

MICHAŁ MIELCAREK // Mielu
będzie dobrze

Y2k7 będzie gorący. Pracujemy nad hipertajnym projektem przeprowadzenia rewolucji w polskiej branży growej - spodziewajcie się wkrótce trzęsienia ziemi. Wraz z premierą PS3 w pełni zacznie się HD era – w końcu wszystkie nextgeny będą na rynku. Złośliwie można powiedzieć, że Sony nas jednak nie okłamało.
A w okolicach wakacji pojawi się setny numer N+. Oj, będzie się działo.

KRZYŚ PAPLIŃSKI // Banan
w labiryncie trzystu transformersów

Wolałbym co prawda, żeby opcja tworzenia miich była na modelach z Gears of War niż legoludków z Nintendo Wii, ale dzięki temu chociaż nikt nie może zarzucić, że coś sobie próbujemy rekompensować. W tym miesiącu najbardziej podekscytowały mnie... no tak szczerze mówiąc, to trailery „300", „Transformersów" i „Labiryntu Fauna". Tak, wiem, Lost Planet to strasznie fajna gra, ale ja dawno jeszcze nie miałem takiego ciśnienia na nowe filmy. Gdzieś musiałem się tym z Wami podzielić.

TOMASZ BYKOWSKI // Matt
perfect reloader

Jestem pod absolutnym urokiem dwóch wyrazów – Achievement Unlocked! Obecnie za punkt honoru postawiłem sobie wybicie do nogi 53,594 zombiaków w Dead Rising. Wiem, niemożliwe – ale nie zmienia to faktu, że zarywam noce, aby tego dokonać.
Tak mi odbiło na punkcie Achievementów, że staram się nawet wykonać 1000 razy pod rząd „perfect reload" w Gears of War. Może CliffyB sypnie jakimś bonusem – kto wie!

KRZYSZTOF JANICKI // Kaxi
delayed

W ostatniej chwili zmieniłem zdanie i Wii nie stanęło w te Święta pod moim TV. Pewnie prędzej czy później się to stanie, ale Nintendo musi powiększyć jeszcze nieco bibliotekę gier i zmniejszyć cenę. Liczę że uczyni to jak najszybciej. W wolnym czasie pomęczyłem więc jeszcze PS2, w tym naprawdę sympatyczne Thrillville. Za to styczeń upłynie mi pod znakiem studniówki oraz kursu na prawo jazdy – już nie mogę się doczekać.

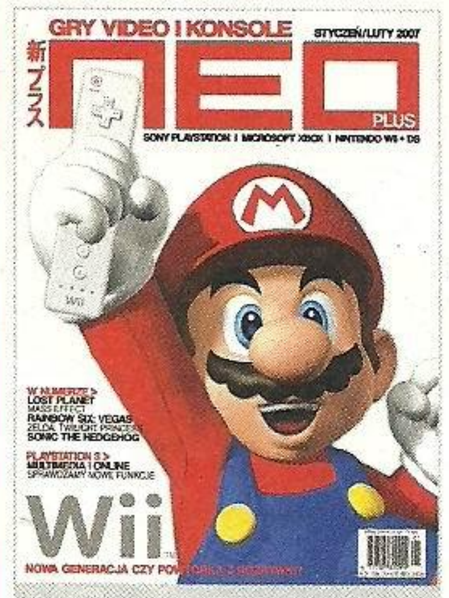
ADAM // Dagon
ninty na szczyt?

Wii zaczyna szaleć, sprzedaje się błyskawicznie, ludzie są zachwyceni, japońscy developerzy podniecają się perspektywą tworzenia na nowe dziecko Nintendo. Co z DSem? Bije rekordy popularności, pojawia się na szczytach list sprzedaży – zarówno hardware'u jak i software'u. Dragon Quest IX zamiast na stacjonarkach ląduje na kieszonkowej konsoli Ninny. To wszystko pokazuje, że Nintendo znów zaczyna się liczyć w tym biznesie. Big N może mocno odsadzić stawkę i powrócić na dawne miejsce lidera.

PATRYK BUKOWIECKI // qsh
pofilozofujmy

Z czasem człowiek uczy się, że żeby coś w życiu osiągnąć musi najpierw (czasem niewymiernie) dużo dać od siebie, zainwestować w przyszłość. Prawa obowiązujące nas – maluśkich – świetnie sprawdzają się w każdej niemal branży.
Kto teraz zainwestuje (nawet kilkaset dolarów na sztuce), może już wkrótce zyskać miliony. Nie rezygnujmy z rzeczy, do osiągnięcia których potrzebny jest czas.
On i tak upłynie...

A także: SZYMON MAŚLAK // Flik, MIŁOSZ // Grabarz, ANDRZEJ MĄDRZAK // Dr Max, KRZYSZTOF TYSZKA // Dagon,



Numer 95 // **styczeń/luty** 2007
issn 1505-8204 // **index**: 345342

MAGAZYN
Redaktor naczelny: Marcin Górecki //**gulash@neo-plus.pl**
Z-ca red. nacz: Marcin Sikora //**marcellus@neo-plus.pl**
Redaktor, designer: Tomasz Bykowski
Redaktor, internet: Adam Zdanowski

Współpracują: Banan, Patryk Bukowiecki, Krzysztof Janicki, Łukasz Kurkowski, Michał Mielcarek, Szymon Maślak, Miłosz, Oskar Nowak, Adam Zdanowski, Adam H, Krzysztof Tyszka, Marcin Kawa
Hall Of Fame: Anek, Brat, Janush, Joseph, Merlin, Nolster, Origin, OG, Vandal, Wicik.
Oprawa Graficzna: Independent Design Group pod kierownictwem Matta
Korekta: Mac daddy, BB-Boy
Druk: ELANDERS Polska

Adres do korespondencji:
NEO PLUS, Skrytka Pocztowa nr. 1, 00-957 Warszawa 36

Email: redakcja@neo-plus.pl
Internet: www.neo-plus.pl
Wydawca: Independent Press

PRENUMERATA I ARCHIWALIA
Email: prenumerata@neo-plus.pl
Hotline: (22) 716 87 98 w poniedziałki w godzinach 13-15

REKLAMA
Email: reklama@neo-plus.pl
Telefon: (22) 716 87 98

Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe występujące w tej publikacji są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych lub celem identyfikacji. Wszelkie prawa autorskie zastrzeżone.
Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy.
Przedruk tekstów zamieszczanych w Neo Plus i udostępnianie materiałów, cytowanie, streszczanie, dokonywanie wyciągów w każdym wypadku wymaga pisemnej zgody redakcji. Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji.
Wydawca ostrzega P.T. Sprzedawców, że zabroniona jest sprzedaż numerów bieżących i archiwalnych Neo Plus po cenie niższej od ceny detalicznej ustalonej przez wydawcę. Sprzedaż po cenie innej niż wydrukowana jest nielegalna i grozi odpowiedzialnością karną.

"We don't want to charge customers $200 extra for something that may be the next Betamax" *Scott Hensen, Director of Microsoft's Game Technology Group, jeden z twórców Xbox Live i XNA o playerze HD-DVD do X360.*

So much love: Asik, Oleś & Eryś. Zawsze.

GAME OVER

■ **Sonic:** Sega po raz kolejny morduje jedną ze swoich dojnych krów. Czy naprawdę już nie potrafią niczego zrobić dobrze?
■ **WiiPolska:** Kilkaset konsol? Kilka gier? Zero kabli i akcesoriów? To ma być premiera nowej konsoli?
■ **Ubisoft:** Fantastyczne gry na premierę Wii w hurtowych ilościach. OMG...

PRESS START

■ **Capcom:** Nippon powaa pwnz0r joo! Chłopaki, dajcie wreszcie plan wydawniczy na 2007 rok!
■ **Blu-ray:** Ultraviolet może i ssie, ale w tej jakości da się oglądać nawet i największą ssawę tego świata.
■ **Ubisoft:** Vegas? GRAW2? Francuzi rozkminili next-geny bez pudła. Teraz prosimy sequel BG&E. Tak, wiemy...

Po raz pierwszy najlepsza gra piłkarska na PC i PS2 w polskiej wersji językowej i super cenie: 129,90 zł na PC oraz 199,90 zł na PS2 już 3 listopada!

KRÓL FUTBOLU!

Teraz po polsku, w nowej wersji i super cenie!

PES 6 PRO EVOLUTION SOCCER™

„Przez chwile myślałem, że FIFA dogania PES-a. Bo zdążyłem już pograć w 07 (...) Ale bez strachu - król jest teraz jeszcze potężniejszy niż był dotychczas"
Play

„Żadna inna gra piłkarska nie zapewnia takich emocji"
NeoPlus

„„Seabass" (projektant gry) pokaże wszystkim, jak się robi najlepszą grę piłkarską"
CD Action

„Jestem zachwycony tym, że będę kojarzony z tak świetną serią"
Adriano, Inter Mediolan

„Polecam najlepszą grę piłkarską!"
Maciej Żurawski, Celtic Glasgow

Mecze komentują

Mateusz Borek

i Roman Kołtoń.

Polecam najlepszą grę piłkarską

zamów już dziś na **gram.pl** i zdobądź ją pierwszy!

sklep.gram.pl/pes6

KONAMI | CDPROJEKT | gram.pl | metro | sport | RoxyFM | PlayStation.2 | PC DVD ROM | 129,90 złotych | PL | 3+ www.pegi.info

Pro Evolution Soccer 6™ © 2006 KONAMI. „KONAMI®" to zarejestrowany znak towarowy KONAMI CORPORATION. „Pro Evolution Soccer" to znak towarowy KONAMI CORPORATION. Library programmes © 1997-2006 Sony Computer Entertainment Inc. z wyłączną licencją od Sony Computer Entertainment Europe. Pro Evolution Soccer 6™ korzysta z „DNAS" (Dynamic Network Authentication System), system autoryzacji stworzony przez Sony Computer Entertainment Inc. Wydawca: Konami Digital Entertainment GmbH. Produkcja: Konami Digital Entertainment Co., Ltd.

Rejestrując oryginalną grę wydaną przez CD Projekt zyskujesz szereg nowych możliwości i bonusów. Więcej informacji znajdziesz na stronie www.gram.pl/info

Dożywotnia Gwarancja
Uszkodzone nośniki wymienisz za darmo, bez podania przyczyny

Wirtualne Pieniądze
Za rejestrację tej gry otrzymasz kasę na zakup innych gier

Używki (używane gry)
Gdy już ukończysz grę, możesz ją odsprzedać innym graczom

Wii już w sprzedaży

www.ultima.pl

ULTIMA

Świat Komputerowej Rozrywki

KUPUJ ŁATWO NIE WYCHODZĄC Z DOMU

tel. (0-22) 624-78-16, 654-60-43

e-mail: ultima@ultima.pl, sklep internetowy: www.ultima.pl

Adres sklepu: ULTIMA s.c., ul. Chłodna 35/37 pawilon 7, 00-867 Warszawa

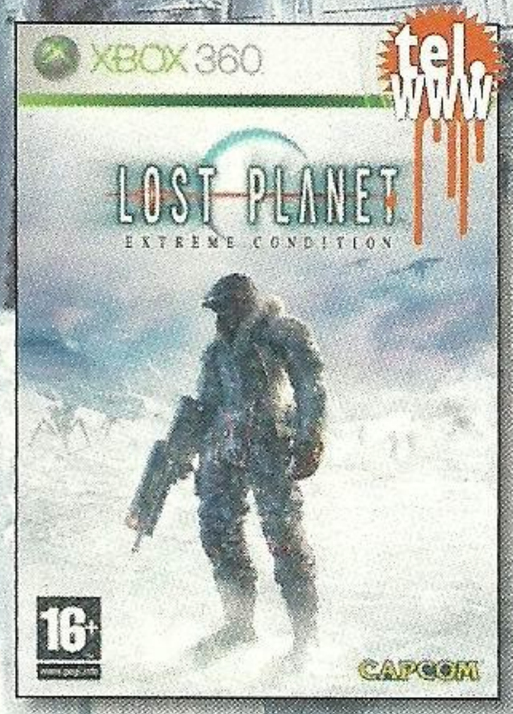
pn.-pt. 11.00 - 19.00, sob. 10.00 - 15.00

Koszty przesyłki: poczta – priorytet 9,90 pln, kurier (do 48 h) 17 pln, Pocztex (24h) 30 pln

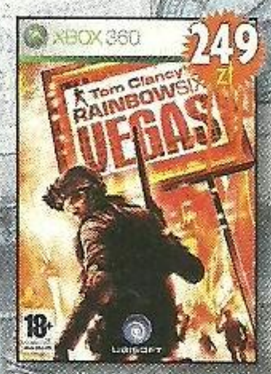
Ceny zawierają VAT. To tylko niewielka część naszej oferty! Zastrzegamy sobie prawo zmian cen bez powiadomienia. Cennik nie stanowi oferty handlowej. Użyte nazwy własne są własnością ich właścicieli.

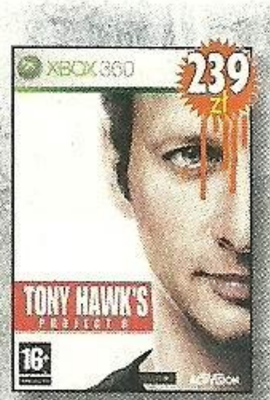
GCN | Dual Screen | Nintendo Wii | PC | PlayStation 2 | Sony PSP | XBox 360

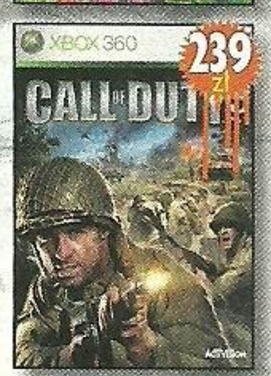
XBOX 360

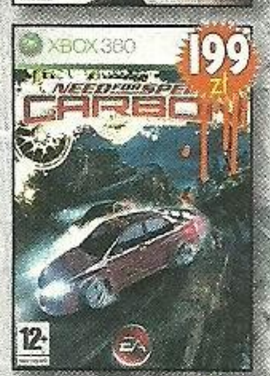


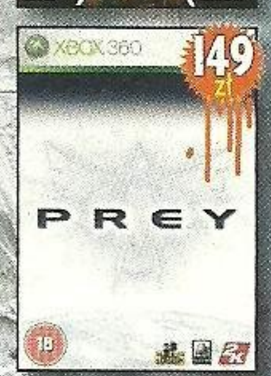
tel www

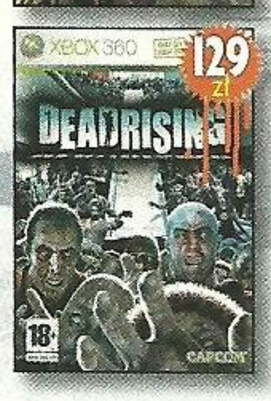












Copyright by Capcom (Lost Planet)

PLAYSTATION 2

ACE COMBAT: Belkan War	179
CALL OF DUTY 3	179
CANIS CANEM EDIT (Bully)	179
DESTROY ALL HUMANS 2	179
DISGAEA 2	179
DRAGON BALL Z Tenkaichi 2	179
DRAGON QUEST Journey	169
EYE TOY Kinetic Combat	149
EYE TOY Kinetic Combat + kamera	189
FIFA 2007	179
FIGHT NIGHT: Round 3	179
FINAL FANTASY VII Dirge of Cerberus	149
FINAL FANTASY XII	tel./www
FORMULA ONE 2006	189
GAUNTLET Seven Sorrows	149
GUITAR HERO 2	159
GUITAR HERO 2 + gitara	299
JUST CAUSE	159
KINGDOM HEARTS II	199
LEGO STAR WARS II Original Trilogy	179
LMA MANAGER 2007	159
MARVEL ULTIMATE ALLIANCE	179
METAL GEAR SOLID 3: Subsistence	179
MICRO MACHINES V4	159
MORTAL KOMBAT Armageddon	149
NBA 2K7	149
NBA LIVE 07	179
NEED FOR SPEED Carbon	179
NHL 2K7	149
OKAMI	tel./www
RAYMAN Raving Rabbits	179
SHADOW OF COLLOSSUS	189
SHIN MEGAMI TENSEI: Digital Devil Saga	159
SIMS 2: Zwierzaki	179
SINGSTAR Legend	149
SKOK PRZEZ PŁOT	159
SOCOM 3	199
SPLINTER CELL Double Agent	149
SPY HUNTER: Nowhere to Run	159
STAR WARS: Battlefront 2	229
SUIKODEN V	159
TIGER WOODS 07	179
TONY HAWK PROJECT 8	179
TOURIST TROPHY	199
TRUE CRIME New York City	229
WWE SMACKDOWN vs RAW 2007	179
YAKUZA	179

Platinum PS2:

007: Everything or Nothing	77
007: From Russioa with Love	77
187 RIDE OR DIE	49⁹⁰
BATTLEFIELD 2	77
BATTLESTAR GALACTICA	29
BLACK	77
BURNOUT 2	49
BURNOUT 3 Takedown	77
BURNOUT REVENGE	77
CALL OF DUTY Finest Hour	69⁹⁰
CALL OF DUTY 2	77
CUE ACADEMY	77
DA VINCI CODE	79
DEVIL MAY CRY 3 Special Edition	119
EVERYBODY'S GOLF	69
EYE TOY 3 + kamera	139
EYE TOY Antigrav	69
EYE TOY Kinetic	59
FANTASTIC FOUR	119
FAHRENHEIT	59
FIFA STREET	49⁹⁰
FIFA STREET 2	77
FINAL FANTASY X	77
FINAL FANTASY X-2	77
FORMULA ONE 2005	77
GOD OF WAR	69
GODFATHER (PL)	77
GOLDEN EYE 2: Rogue Agent	49
GRAN TURISMO 4	59
GTA: San Andreas	79
GUN	109
HARRY POTTER i Czara Ognia (PL)	77
HARRY POTTER i Komnata Tajemnic	49⁹⁰
HARRY POTTER i Więzień Azbakanu PL	77
HITMAN Blood Money	129
JAK & DAXTER	59
JAK 2	59
JAK 3	49⁹⁰
JAK X Combat Racing	59
KILLZONE	59⁹⁰
LORD OF THE RINGS: Return Of The King	77
MARVEL ULTIMATE ALLIANCE	119
MEDAL of HONOR: Frontline	77
MEDAL of HONOR: Rising Sun	69⁹⁰
MEDAL of HONOR: Wojna w Europie	77
MOTO GP 4	77
NBA LIVE 2005	49⁹⁰
NFS Most Wanted PL	129
NFS: Underground	49⁹⁰
NFS: Underground 2	77
PLAYBOY THE MANSION	39
PRINCE OF PERSIA Trilogy (3 części)	119
PRO EVOLUTION SOCCER 5	79
RATCHET & CLANK	59
RATCHET & CLANK	59
RATCHET & CLANK 3	59
RATCHET Gladiator	77
RICHARD BURNS RALLY	77
RTL SKI JUMPING 2006	59
SIMS	49⁹⁰
SIMS Poza Domem	77
SIMS 2	77
SLY 3	99
SOCOM II	59⁹⁰
SOUL CALIBUR 3	59
SPIDERMAN 2	69
SPIDERMAN ULTIMATE	77
SPLINTER CELL Chaos Theory	49⁹⁰
SPY FICTION	39⁹⁰
SSX 3	49⁹⁰
SSX ON TOUR	77
STAR WARS Episode III	79
SUIKODEN TACTICS	119
SUPER DRAGONBALL Z	79
SUPER MONKEY BALL DELUXE	59⁹⁰
TEKKEN 5 + TEKKEN 1,2,3	59
TIGER WOODSPGA TOUT 2005	49⁹⁰
TOMB RAIDER Legend	99
TONY HAWK American Wesland	109
TONY HAWK Underground 2	69
TOURIST TROPHY	79
TRUE CRIME Streets of LA	69
ULTIMATE SPIDER-MAN	77
WŁADCA PIERŚCIENI: Powrót Króla	49⁹⁰
WŁADCA PIERŚCIENI: Trzecia Era PL	77
X-MEN Legends II	119

Akcesoria:

Konsola PLAYSTATION 2 zupełnie nowe ceny	**tel./www**
Action Replay Max 2	129
Bezprzewodowy przedłużacz do pada	59
Dual Shock 2 oryginalny (różne kolory)	89
Joypad Logitech Precision	59
Joypad bezprzewodowy Logitech	99
Joypad z Serii Street Fighter (Licencja)	134⁹⁰
Karabin snajperski 50/60/100 HZ	179
Kierownica Bezprzewodowa	99
Kierownica Fanatec Speedster Pure	179
Kierownica Logitech Driving Force	269
Kierownica Logitech Driving Force Pro	399
Kierownica Logitech G25	999
Kierownica Logitech Rally Vibration Feedback	179
Link Cable	19⁹⁰
Mata do tańca BigBen	60
Mata do tańca Venom - Super Mocna	89
Memory Card 8 MB Sony	69
Multitap Slim	79
Optyczny kabel	29
Piloty DVD	od 29⁹⁰
Przedłużacz do joypada	19⁹⁰
RGB + AV	19⁹⁰
Walizka zluminiowa do konsoli Slim	69
Zasilacz samochodowy (Ps Slim) 12V	79

PLAYSTATION PORTABLE

ARMORED CORE: Formula Front	99
BREATH OF FIRE III	119
BURNOUT LEGENDS	99
BUST-A-MOVE GHOST	99
DAXTER	179
DEF JAM: Fight for NY: Takeover	169
DUNGEON SIEGE Throne of Agony	179
EA REPLAY	99
EVERYBODY'S GOLF	79
F1 GRAND PRIX	79
FIFA 07	169
FIFA STREET 2	99
FINAL NIGHT: Round 3	129
FORMULA ONE 2006	179
FOOTBALL MANAGER HANDHELD	169
GANGS OF LONDON	159
GODFATHER	169
GOTTLIEB PINBALL CLASSIC	119
GTA Liberty City Stories	149
GTA Vice City Stories	199
HARRY POTTER i Czara Ognia	99
KILLZONE Liberation	179
KOLOOMN	99
LEGEND OF HEROES II	129
LEGO STAR WARS II	179
LOCOROCO	179
LORD OF THE RINGS: Tactics	99
LUMINES	89
LUMINES 2	149
MARVEL ULTIMATE ALLIANCE	189
ME & MY KATAMARI	169
MEDAL OF HONOR Heroes	159
MEDIEVIL RESSURECTION	89
METAL GEAR SOLID Digital Graphic Novel	99
MONSTER HUNTER Freedom	139
MORTAL KOMBAT Unchained	169
MOTO GP	189
MYST	169
NBA LIVE 2007	169
NBA STREET Showdown	99
NEED FOR SPEED Carbon: Own the City	169
NEED FOR SPEED Underground Rivals	99
NHL 07	169
POWERSTONE COLLECTION	159
PRO EVOLUTION SOCCER 6	179
PURSUIT FORCE	89
SIMS 2	169
SPIDER MAN 2	89
SPLINTER CELL Essentials	79
STAR WARS Battlefront 2	99
SYPHON FILTER Dark Mirror	169
TALKMAN + mikrofon	179
TEKKEN Dark Ressurection	179
TIGER WOODS 2007	169
TOMB RAIDER Legend	179
TONY HAWK Project 7	189
TONY HAWK's Underground Remix	89
ULTIMATE GHOST & GOBLINS	159
VALKYRIE PROFILE	199
WIPEOUT PURE	89
WRC	89

Sprzęt:

PSP Base Pack	777
PSP Base Pack + KillZone	899
PSP Base Pack Pink	799
Bateria + ładowarka	65
Etui ekskluzywne BigBen	44⁹⁰
Etui na gry i karty	29⁹⁰
Etui Venom	29⁹⁰
Futeral Logitech PlayGear Street	89
Głośniki Logitech Playgear Amp	189
Kabel USB	24⁹⁰
Ładowarka słoneczna	159
Ładowarka samochodowa	39
Memory Stick Pro Duo 256MB SanDisk	99
Memory Stick Pro Duo 1GB SanDisk	159
Memory Stick Pro Duo 2GB SanDisk	279
Memory Stick Pro Duo 4GB SanDisk	399
Ochraniacz na ekran	19⁹⁰
Ochraniacz na ekran + ściereczka	44
Ochraniacz silikonowy na ekran Logitech	35
PlayGear Pocket Logitech	65
PlayGear Collection Logitech	149
PSP MOVIE + kabel (wersja polska!)	39⁹⁰
Walizka aluminiowa BigBen	69
WiFi Max	149
Zasilacz/ladowarka	49
Zestaw Essential Pack	29⁹⁰

NINTENDO Dual Screen

ADVANCE WARS Dual Strike	179
ANIMAL CROSSING	159
BURNOUT LEGENDS	99
DR KAWASHIMA's BRAIN TRAINING	129
DRAGONBALL Z Supersonic Warriots	139
FIFA 06	99
HARRY POTTER i Czara Ognia	99
LEGO STAR WARS II Original Trilogy	179
MARIO & LUIGI	179
MARIO KART	179
METEOS	169
NEED FOR SPEED Most Wanted	99
NEED FOR SPEED Underground 2	129
NEW SUPER MARIO BROTHERS	169
NINTENDOGS	129
PHOENIX WRIGHT	169
RAYMAN	99
RESIDENT EVIL Deadly Silence	169
SETTLERS	tel./www
SIMS 2	139
STARFOX COMMAND	179
SUDOKU MASTER	129
SUPER MARIO 64	159
SUPER PRINCESS PEACH	179
TENCHU DARK SECRET	179
TRAUMA CENTRER	189
TRUE SWING GOLF	69
VIEWTIFUL JOE: Double Trouble	129
WARIO WARE TOUCHED	179
X-MEN The Official Game	119
YOSHI's ISLAND 2	179

Akcesoria:

Konsola Nintendo Dual Screen Lite biała	599
Konsola Nintendo Dual Screen Lite czarna	599
Osłonki na ekran DS i DS Lite	29⁹⁰
Pokrowce do DS Lite	tel./www
Pudelka na gry	29⁹⁰
Walizka aluminiowa	69
WiFi Max	149
Zasilacz	29
Zestawy do DS Lite	39⁹⁰
inne	tel./www

XBOX 360

BATTLEFIELD 2	129
BURNOUT REVENGE	169
CALL OF DUTY 3	239
CHROMEHOUNDS	229
DEAD OR ALIVE 4	199
DEAD RISING	129
FEAR	279
FIFA 07	199
FIGHT NIGHT ROUND 3	129
GEARS OF WAR	249
GHOST RECON 3 Advanced Warfighter	149
GODFATHER	249
GUN	149
HITMAN Boold Money	229
JUST CAUSE	229
KAMEO	129
LEGO STAR WARS II Original Trilogy	229
LOTR: Battle of Middle Earth 2	129
NBA 2K7	229
NBA LIVE 07	249
NEED FOR SPEED Carbon	199
NHL 2K7	229
NINETY-NINE NIGHTS	tel./www
PREY	149
PRO EVOLUTION SOCCER 6	249
PROJECT GOTHAM RACING 3	129
QUAKE 4	139
RAINBOW SIX Vegas	249
SAINT'S ROW	249
SONIC THE HEDGEHOGE	249
TABLE TENNIS	189
TEST DRIVE Unlimited	229
TOMB RAIDER LEGEND	149
TONY HAWK PROJECT 8	239
VIVA PINATA PL	249
WWE SMACKDOWN vs RAW 2007	249

Akcesoria:

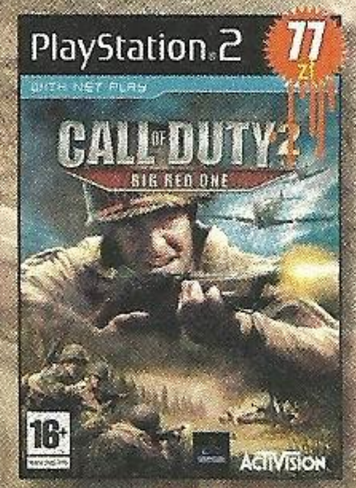
Xbox 360 Premium Pack	1599
Xbox 360 Premium Pack + Gears of War	tel./www
Xbox 360 Premium Pack + Project Gotham Racing 3 (kość ograniczona)	1699
Xbox 360 Core Pack	1399
Xbox 360 Live Gold Card - 3 miesiace	99
Xbox 360 Live Gold Card - 12 miesiecy	269
Joypad Xbox 360 Microsoft radiowy	179
Joypad Xbox 360 Microsoft	149
Kabel VGA IQP	49⁹⁰
Karta pamieci 64MB Microsoft	169
Kierownica Logitech Drive FX	349
Pilot DVD Microsoft	149

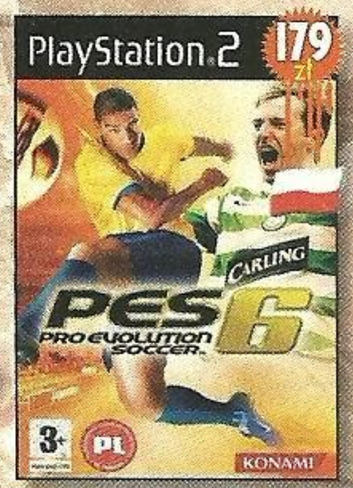
więcej ..... tel./www

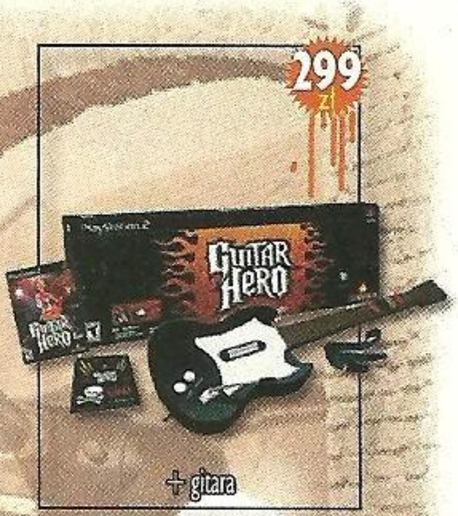
www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.u

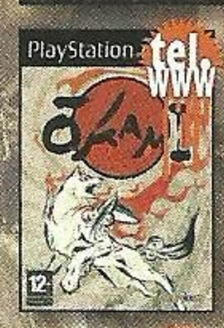
W styczniu pracujemy w nowych godzinach: 11⁰⁰-19⁰⁰

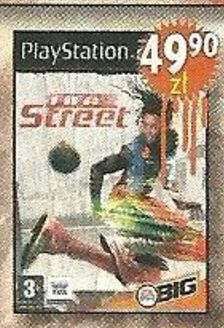
PlayStation.2

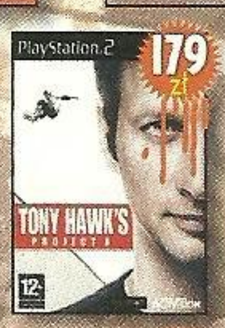


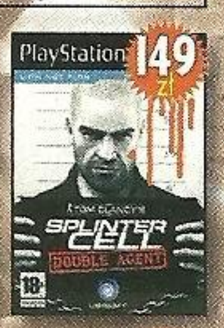








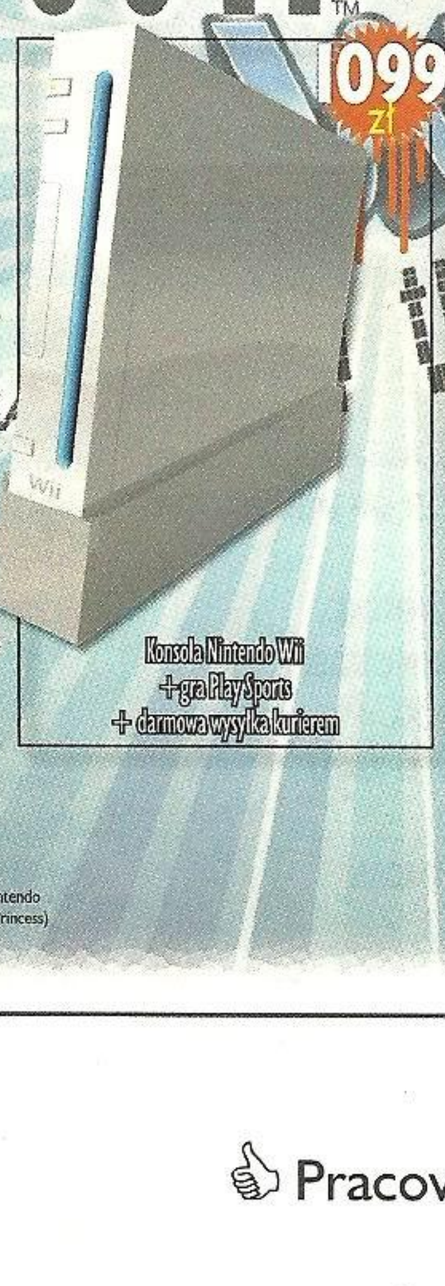




Copyright by Square-Enix
(Final Fantasy XII)

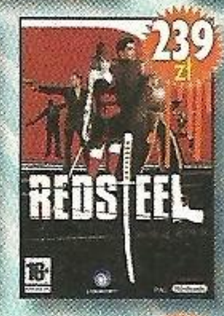
Copyright by Nintendo
(Zelda: Twilight Princess)

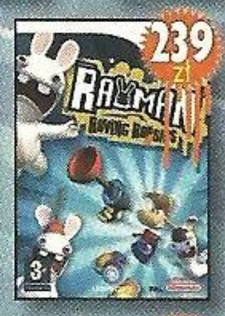
Wii™

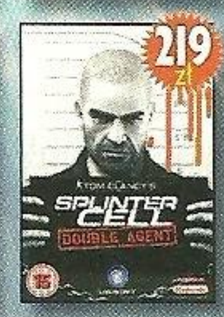


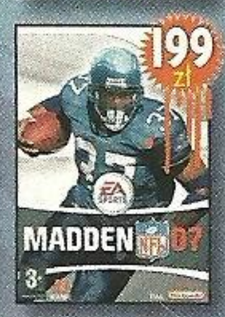
099 zł

Konsola Nintendo Wii
+ gra PlaySports
+ darmowa wysyłka kurierem







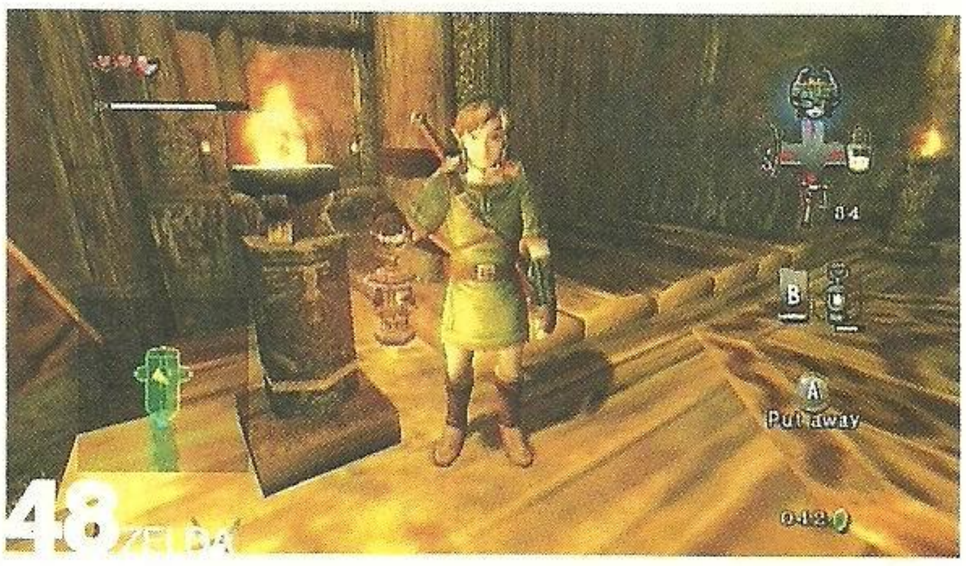


Dlaczego my ?

- Pracownicy doskonale znający branże gier
- Szybka i tania wysyłka
- Żadnych podróbek towarów
- Szeroka oferta na wszystkie liczące się konsole
- Możliwość składania zamówien przedpremierowych
- Promocje cenowe, jakich nie znajdziesz nigdzie indziej
- Codziennie aktualizowana strona www

tima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl
ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA

MENU // STYCZEŃ/LUTY 2007



SPECJAŁ

024> BEST OF 2006
Najlepsze gry minionego roku według ekipy Neo Plus. Jeśli ominęliście coś z tej listy, powinniście jak najszybciej nadrobić zaległości.

028> PLAYSTATION 3: MULTIMEDIA I INTERNET
Dokończenie testu najnowszej konsoli Sony pod kątem multimedialnych możliwości maszyny. Sprawdzamy także sieciowe propozycje japońskiego giganta.

032> Wii: TEST KONSOLI
Nintendo Wii nareszcie w naszych rękach. Wymachujemy wiilotem, kręcimy gruchą, słowem – testujemy tę niewielką ciałem, ale wielką duchem maszynkę na wszystkie możliwe sposoby.

NEWSFLASH

011> GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER 2
Ubi już kroi sequel świetnego taktycznego shootera.

014> MASS EFFECT
Prawdopodobnie najlepsza niejapońska gra RPG tego roku już niebawem zaatakuje posiadaczy Xboxa 360.

018> CIPHER COMPLEX
Nowy pomysł na skradanki czy odtwórcza chała? Niebawem się o tym przekonamy...

019> TOMB RAIDER ANNIVERSARY
Lara powróci szybciej, niż się tego spodziewaliśmy.

020> BURNOUT DOMINATOR
Jeszcze raz Burnout zaatakuje PlayStation 2!

RECENZJE

038> RAINBOW SIX: VEGAS
040> THRILLVILLE
045> STAR WARS: LETHAL ALLIANCE
045> ACE COMBAT X: SKIES OF DECEPTION
046> RED STEEL
047> RAYMAN RAVING RABBIDS
048> ZELDA: TWILIGHT PRINCESS
052> SONIC THE HEDGEHOG
053> BROTHERS IN ARMS: D-DAY
053> SINGSTAR LEGENDS
054> STAR TREK ENCOUNTERS
054> PIMP MY RIDE
055> MADE MAN
056> LOST PLANET: EXTREME CONDITION
060> THE SOPRANOS: ROAD TO RESPECT
060> CASTLEVANIA: PORTRAIT OF RUIN
061> DEAD OR ALIVE XTREME 2
062> PRO EVOLUTION SOCCER 6 (PSP)
063> WII PLAY
063> WII SPORTS
064> HISTORY CHANNEL: CIVIL WAR
065> TONY HAWK'S DOWNHILL JAM
065> CALL OF DUTY 3 (Wii)
066> GUITAR HERO 2
066> VICTORIOUS BOXERS 2
067> SUPERMAN RETURNS

NEON

068> MARTWE PIKSELE
Gry zaginione w akcji.

068> KONKURS: KILLZONE LIBERATION
Do wygrania kamizelki, czapki i torby ISA!

069> SYLWETKA MISTRZA
Atsushi Inaba – mózg stojący za Okami i Viewtiful Joe.

070> GRANIE W POŁAMANIE
O tym, jakie niebezpieczeństwa niesie ze sobą granie na Wii!

071> CZYTELNICY NADESŁALI
Jak zawsze wybralismy ciekawy felieton napisany przez jednego z czytelników.

072> GANGSTA'S PARADISE
Druga i kończąca temat część poradnika do Scarface: The World is Yours. Dowiecie się, jak rozwalić grę na sto procent.

074> COOL STUFF
Sprawdzamy i informujemy o nowych gadżetach.

074> RPGAMER
Square pokazało nowe projekty!

075> GRYWALNA GROZA
Co dobrego dla konsolowych horrorów zrobił Clive Barker?

075> KINEMATOGRAFIA
Halo is Dead, niech żyje Onimusha – informacje o filmach na podstawie gier.

076> RETRO
Dwie składanki staroci na nasze konsole.

077> PES PARTY
Ściśle tajne zagrania w Pro Evo 6.

080> FAQ
Listy od czytelników w imadle Banana.

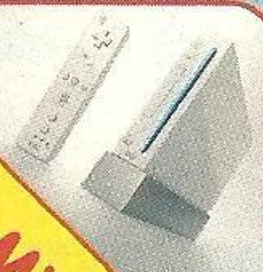
082> FINISHER
Puenta w wykonaniu Grabarza.

XBOX | XBOX360 | PlayStation.2 | GAME BOY ADVANCE | NINTENDO DS | PSP | Wii

TERAZ LEPSZA CENA !!!!
TAŃSZE GRY !!!!

NIE BĄDŹ BAŁWANEM! KUPUJ U NAS!

JUŻ MAMY Wii™



GRY
AKCESORIA
KONSOLE
WYSYŁKA 24H
REGENERACJA CD i DVD
RATY
SKUP
SERWIS
WYMIANA

ROK ZAŁOŻENIA 1995

ŚWIAT GIER

www.swiat-gier.com

poniedziałek-piątek 10-20 / weekend 8-15
(gielda komputerowa)

(022)620-91-92
(0)501 19 66 94
(0) 501 70 79 19

Ul. Chmielna 98
(1piętro)
00-801 Warszawa

od 399zł

od 999zł

od 349zł

od 249zł

od 699zł

od 399zł

od 1099zł

PlayStation.2

149zł

KINGDOM HEARTS 2	189zł
ACE COMBAT: BELKAN WAR	159zł
ARTHUR AND THE MINIMOYS	tel
BIONICLE HEROES	tel
BLACK	75zł
BUZZ! THE SPORTS QUIZ	119zł
CALL OF DUTY 3	169zł
CANIS CANEM EDIT (BULLY)	169zł
CARTOON NETWORK RACING	tel
CRUSTY DEMONS	tel
DESTROY ALL HUMANS! 2	169zł
DISGAEA 2	tel
DRAGON QUEST VIII	179zł.
DRAGONBALL Z BUDOKAI 2	169zł
DUALSHOCK PS2 SONY	79zł
ERAGON	169zł
FIFA STREET 2	75zł
FINAL FANTASY VII: DIRGE OF CERBERUS	159zł
GT4	59zł
GTA LC	79zł
HAPPY FEET	159zł
HITMAN: BLOOD MONEY	119zł
JUSTICE LEAGUE HEROES	tel
LEGO STAR WARS II ORGINAL TRYLOGY	159zł
LEMMINGS	169zł
MARVEL: ULTIMATE ALLIANCE	169zł
MEMORY CARD PS2	59zł
METAL GEAR SOLID 3	79zł
MOH EUROPA	69zł
MORTAL KOMBAT ARMAGEDDON	139zł
NBA LIVE 07	159zł
NHL 07	159zł
OJCIEC CHRZESTNY	75zł
OKAMI	tel
ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS	99zł
PHANTASY STAR UNIVERSE!	159zł
PIMP MY RIDE	tel
REALM OF THE DEAD	tel
RESIDENT EVIL 4	79zł
SCARFACE THE WORLD IS YOURS	tel
SEGA.MEGA.DRIVE.COLLECTION	tel
SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT	159zł
STAR TREK : ENCOUNTERS	tel
SUIKODEN 5	149zł
SUPERMAN RETURNS	159zł
THE LEGEND OF SPYRO	169zł
THE SIMS 2	69zł
THE SIMS 2 ZWIERZAKI	159zł
THE SOPRANOS: ROAD TO RESPECT	169zł
TOMB RIDER LEGEND	99zł
TONY HAWK'S PROJECT 8	169zł
TOURIST TROPHY	79zł
WWE SMACKDOWN! VS RAW	169zł

159zł

169zł

179zł

159zł

169zł

179zł

XBOX360

199zł

BATTLEFIELD 2 MODERN COMBAT	125zł
BIG BUMPIN	tel
BIONICLE HEROES	tel
BLAZING ANGELS	199zł
BLITZ THE LEAGUE	tel
BURNOUT REVENGE	125zł
CHROMEHOUNDS	199zł
CONDEMNED: CRIMINALS ORINGS	tel
CRACKDOWN	tel
DEAD OR ALIVE 4	125zł
DEAD OR ALIVE EXTREME	219zł
DEAD RAISING	125zł
ELDER SCROLLS IV: OBLIVION	199zł.
ENCHANTED ARMS	199zł
ERAGON	tel
FAR CRY	199zł
FEAR	199zł
FIFA 07	199zł
FIGHT NIGHT: ROUND 3	125zł
FOOTBALL MANAGER 2007	229zł
GHOST RECON 3	125zł
GUN	139zł
HITMAN: BLOOD MONEY	199zł
JUST CAUST	199zł
KABEL COMPONENT HDTV	49zł
KABEL VGA	49zł
KAMEO: ELEMENTS OF POWER	125zł
LORD OF THE RINGS	125zł
MARVEL ULTIMATE ALLIANCE	199zł
MOTO GP 6	125zł
NFS CARBON	199zł
NINENTY NINE NIGHTS	199zł
OVER G fiGHTERS	199zł
PAD BEZPRZEWODOWY MICROSOFT	169zł
PAD PRZEWODOWY MICROSOFT	129zł
PGR3	125zł
PHANTASY STAR UNIVERSE	219zł
PIMP MY RIDE	tel
PREY	199zł
RGB KABEL	49zł
SONIC THE HEDGEHOG	199zł
SPLINTER CELL DOUBLE AGENT	199zł
STAR TREK LEGACY	219zł
SUPERMAN RETURNS	199zł
SUPERMAN RETURNS	199zł
TABLE TENNIS	149zł
TEST DRIVE UNLIMITED	199zł
THE GODFATHER	159zł
TOMB RIDER LEGENDS	139zł
TONY HAWK'S PROJECT 8	199zł
TOP SPIN	199zł
VIVA PINATA	199zł
WWE SMACKDOWN! VS RAW	219zł

199zł

199zł

219zł

199zł

199zł

PSP

169zł

ACE COMBAT X SKIES OF DECEPTION	179zł
BLADE DANCER	tel
BLISS ISLAND	tel
BREATH OF FIRE III	149zł
BURNOUT LEGENDS	89zł
DAVE MIRRA BMX CHALLENG	tel
DAXTER	149zł
DEF JAM fiGHT FOR NY	149zł
DRAGON BALL Z: SHIN BUDOKAI	149zł
DYNASTY WARRIORS VOL 2	tel
ERAGON	159zł
FIFA 07	149zł
FORD STREET RACING LA DUEL	tel
GANGS OF LONDON	149zł
GITAROO MAN LIVES	tel
GTA: VICE CITY STORIES	159zł
GUN: SHOWDOWN	159zł
JEANNE DARC	tel
JUSTICE LEAGUE HEROES	tel
KAMELEON	tel
KEY OF HEAVEN	169zł
KILLZONE LIBERATION	149zł
LEGO STAR WARS II:	159zł
LOCOROCO	159zł
LUMINES 2	149zł
LUXOR THE WRATH OF SET	tel
MARVEL ULTIMATE ALLIANCE	169zł
MEMORYSTICK PRO DUO SONY 1GB	119zł
MEMORYSTICK PRO DUO SONY 2GB	189zł
MEMORYSTICK PRO DUO SONY 4GB	359zł
MGS2	169zł
MIAMI VICE	149zł
MONSTER HUNTER: FREEDOM	179zł
MORTAL KOMBAT UNCHAINED	149zł
MOTO GP	159zł
NFS CARBON	149zł
OJCIEC CHRZESTNY	149zł
SEGA GENESIS COLLECTION	tel
SONIC RIVALS	tel
SPLINTER CELL ESSENTIALS	79zł
STAR WARS: LETHAL ALLIANCE	169zł
SYPHON FILTER: DARK MIRROR	169zł
TALES OF ETHERNIA	149zł
TEKKEN DARK RESURECTION	149zł
TENCHU: TIME OF THE ASSASIN	169zł
THE SIMS 2 ZWIERZAKI	149zł
THRILLVILLE	tel
TONY HAWK'S PROJECT 8	169zł
DUNGEON SIEGE: THRONE OF AGONY	179zł
ULTIMATE GHOST N GOBLINS	169zł.
UNTOLD LEGEND THE WARRIORS	169zł
VALKYRIE PROfiLE: LENNETH	179zł
WWE SMACKDOWN VS RAW 07	179zł
X-MEN III THE OFFICIAL GAME	99zł

169zł

169zł

169zł

149zł

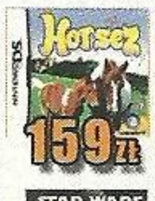
NINTENDO DS

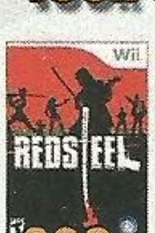
169zł

AGE OF EMPIRES AGE OF KINGS GAME	169zł
ANIMAL CROSSING WILD	149zł
BURNOUT LEGENDS	119zł
DRAGON BALL SUPERSONIC WARRIORS 2	169zł
DRAGON QUEST HEROES:ROCKET SLIME	169zł
fiFA STREET 2	119zł
HARVEST MOON	169zł
KIRBY CANVAS CURSE	159zł
LEGO STAR WARS II	159zł
MARIO & LUIGI:PARTNERS IN TIME	159zł
MARIO HOOPS	159zł
MARIO VS DONKEY KONG 2	169zł
METROID PRIME HUNTERS	159zł
NEED FOR SPEED CARBON	119zł
NEW SUPER MARIO BROS	159zł
NINTENDOGS	159zł
POKEMON LINK!	159zł
RESIDENT EVIL:DEADLY SILENCE	169zł
SHREK SUPER SLAM	159zł
SIMS 2: ZWIERZAKI	119zł
SONIC RUSH	159zł
SPYRO: SHADOW LEGACY	159zł
STAR FOX COMMAND	169zł
SUPER PRINCESS PEACH	159zł
SUPERMAN RETURNS	159zł
TENCHU: DARK SECRET	169zł
TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND	169zł
TOP SPIN 2	159zł
TRAUMA CENTRE:UNDER THE KNIFE	159zł
WORMS OPEN WARFARE	149zł
X-MEN:THE OFFICIAL GAME	159zł

159zł

169zł


159zł


159zł

Nintendo Wii

229zł

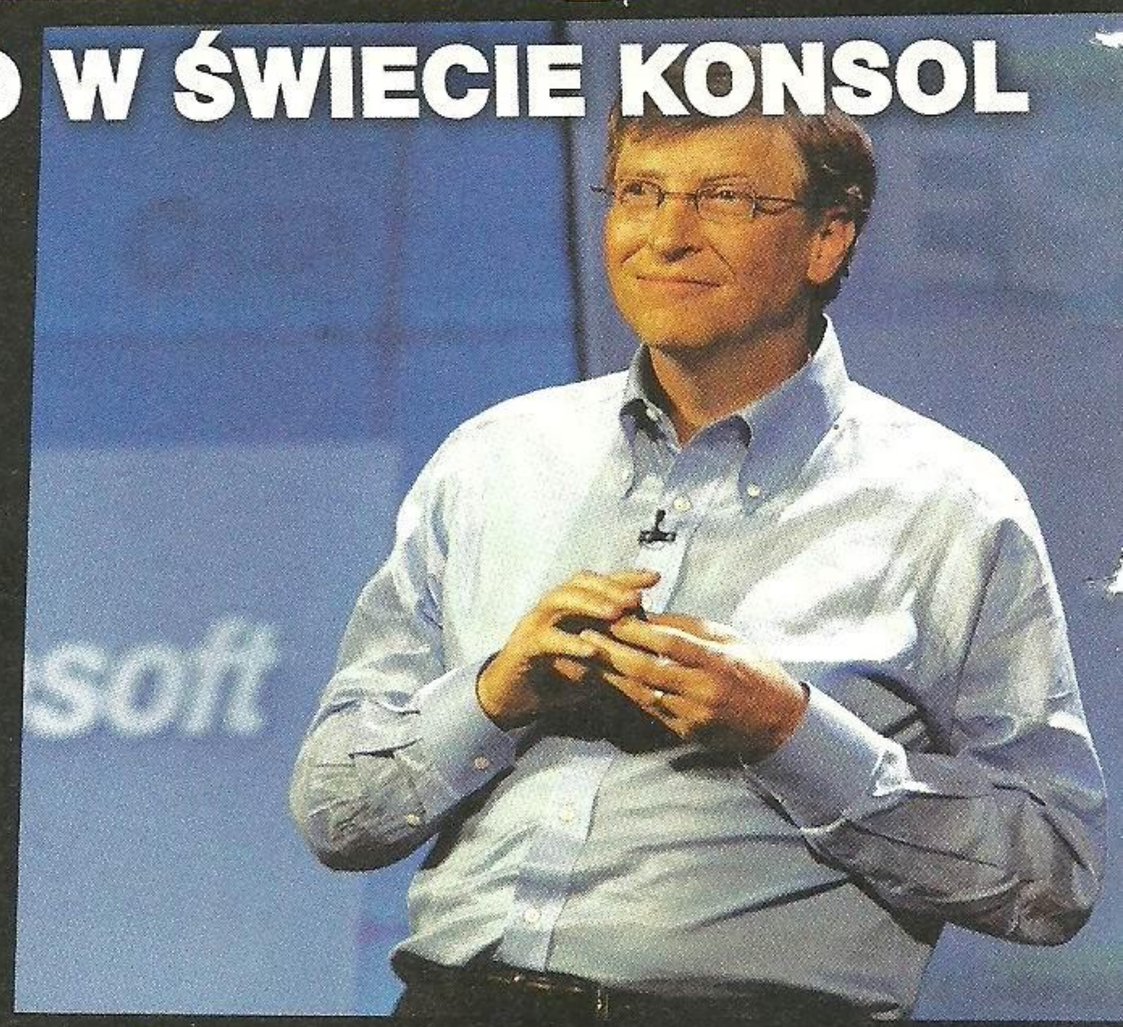
ANIMAL CROSSING	tel
BATTALION WARS 2	tel
BLAZING ANGELS:SQUADRONS OF WWII	tel
CALL OF DUTY 3	tel
CARS	209zł
CHICKEN LITTLE:ACE IN ACTION	tel
DRAGON BALL Z BUDOKAI TENKAICHI 2	tel
FAR CRY:VENGEANCE	tel
GT PRO SERIES	229zł
HAPPY FEET	209zł
ICE AGE 2:THE MELTDOWN	tel
LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS	219zł
MARVEL:ULTIMATE ALLIANCE	209zł
MONSTER 4X4:WORLD CIRCUIT	219zł
NEED FOR SPEED CARBON	199zł
OPEN SEASON	tel
REMONTE CONTROLER	149zł
TOM CLANCY'S SC: DOUBLE AGENT	219zł
TONY HAWK'S DOWNHILL JAM	209zł
WII PLAY	199zł

229zł

PEŁNA OFERTA NA STRONIE INTERNETOWEJ ORAZ POD TELEFONAMI ● OFERTA WAŻNA DO WYCZERPANIA ZAPASÓW ● FIRMA ZASTRZEGA SOBIE PRAWO DO POMYŁEK W DRUKU ORAZ ZMIANY CEN

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL



CONSUMER ELECTRONICS SHOW

PRZEZ LAS VEGAS PRZEWALIŁA SIĘ ELEKTRONIKA WARTA MILIARDY DOLARÓW!

Tak się złożyło, że końcówka prac nad tym numerem zbiegła nam się ze sporym wydarzeniem z branży – mowa tu CES (Consumer Electronics Show) – swego rodzaju wystawie, na której producenci sprzętu (i po części gier też) pokazują, co udało im się osiągnąć, chwalą się i prezentują ściemnione materiały. No, może bez tego ostatniego. Podczas zwyczajowych konferencji, w kameralnej atmosferze hoteli w Las Vegas roiło się od znakomitości i tłustych tuńczyków świata elektroniki. Nie zbrakło też prawdziwego płetwala błękitnego – Bill Gates uświetnił swoją obecnością konferencję swojej córeczki – firmy Microsoft. Jako jego kompan wystąpił Robbie Bach, o którym przez jakiś czas było cicho, a który teraz wraca u boku szefa i ma nam do przekazania kilka rzeczy.

DZIESIĘĆ I PÓŁ

Prawie tyle konsol Xbox 360 (dane podane w milionach, oczywiście) sprzedała firma Billa od momentu jej premiery w listopadzie 2005 roku. Dużo to czy mało? Z jednej strony sporo – marka Xboxa nie jest jeszcze tak silna, jak PlayStation, a około połowa nabywców to ludzie, którzy nie mieli pierwszego Xa, co jest chyba dość mało prawdopodobnie, ale jeśli to prawda, to wypada nam tylko pogratulować. Patrząc z drugiej strony – kurcze, przecież już drugi okres świąteczny za nami, a dziesięć milionów, to wcale nie aż tak znów wiele, jak na sprzęt, który jest mocno reklamowany i z którym firma wiąże takie nadzieje. Najlepsze jednak są wyniki sprzedaży z Japonii – najlepsze dla przeciwników konsoli, oczywiście. Za (nomen omen) Chiny Ludowe skośnoocy bracia nie mogą się przekonać do maszyny Microsoftu. Dobrze, że Live jest żyłą złota – pięć milionów zarejestrowanych użytkowników i około sto baniek ściągniętych gadżetów, to liczby naprawdę zdumiewające.

I PO CO TO WAM/NAM?

Jeszcze w wakacje, lub krótko po ich zakończeniu, dzięki najnowszemu oprogramowaniu, Xbox 360 zamieni się w całkiem sprawny tuner telewizyjny. Usługa nazwana IPTV dostępna będzie dla wszystkich użytkowników Live (ale pewnie złotego) i umożliwi na przykład takie bajery, jak nagrywanie programów telewizyjnych na dysk twardy (również w tle, w czasie grania!), oglądanie telewizji internetowej i gadanie z kumplem jednocześnie. Niby należy się cieszyć z każdej nowej funkcji swojej maszynki, ale ziarnko niepewności zdaje się wrzeszczeć: Czy my tego potrzebujemy? Wprawdzie partnerów do spółki MS znalazł sobie nielichych (Deutsche i Swiss Telecom, w przyszłości TP-SA... no, to ostatnie to nasz domysł), ale opcja „uuniwersalniania" każdej konsoli do tego, by robiła wszystko, może skończyć się różnie.

BĘDZIE TYLKO LEPIEJ

Jeszcze kilka słów o firmie od okien. Gier na ich konsolkę ukazało się w sumie ponad 160. Do końca 2007 ma ich być dwa razy tyle. No to fajnie, nam nie zabraknie pracy, a Wam dobrej zabawy. Zauważcie, jaki rozgłos uzyskało Gears of War, skoro nawet i tutaj musi pojawić się kilka słów o nim. 2,7 miliona – tyle egzemplarzy gry znikło z półek. Gra została nazwana „Halo-like", co tłumaczyć można jako: tego kalibru, co Halo. A przecież samo Halo wciąż przed nami, a do tego kilka rewelacyjnie zapowiadających się pozycji, na które czekamy nieźle zgrzani.

PRZEMINIE Z WIATREM

Albo okaże się prawdziwa – plotka, jakoby w laboratoriach MS pracowano nad nowym modelem konsoli Xbox 360 o nazwie roboczej Zephyr. Port HDMI i poważnie powiększony dysk twardy (120GB) oraz zmieniony scalak odpowiedzialny za skalowanie obrazu miałyby się znaleźć w jednej obudowie jeszcze w tym roku. Sieć obiegły nawet fotki, ale przedstawiciele firmy nabrali umiejętnie wody w usta i odmówili komentowania plotek. Cóż – z pełną buzią nieładnie jest mówić. Jak poczuło się 10,5 miliona użytkowników starszej i uboższej wersji? Dziwnie – to chyba najlepsze słowo. Niemniej jednak czas nieubłaganie biegnie do przodu, dysk X360 jest potwornie mały, a port HDMI po prostu za rok czy dwa lata będzie standardem w kinie domowym.

I TE OKNA

Tak – nowe, najmłodsze dziecię – Vista – ma się ponoć świetnie i na dodatek dostanie coś takiego, jak Vista Live. Usługa ta zapewnić ma bezproblemową współpracę między konsolą a komputerem z zainstalowanym nowym Windowsem. A do tego to nawet pad od konsoli podłączymy do PC bez problemów i dodatkowych sterowników... No już nie możemy się po prostu doczekać.

NOBEL DLA SONY?

Nie, nie Nobel, ale swego rodzaju nagroda Emmy została przyznana firmie przez National Academy of Television Arts & Sciences za... uwaga... SIXAXISa! No to precedens, co nie? Podobno ten patent ukradziono, ale nagradzać złodzieja? Wątpliwe. Nagroda została wręczona na CES właśnie, a Jack Tretton – prezydent SCEA zapewnił, że to, co teraz widzimy na PlayStation 3, jest zaledwie wierzchołkiem góry lodowej. Cóż – trzymamy za słowo.

JAKIEŚ... JEDEN.

Jeden śliczny milion, w porywach jeden i dwieście tysięcy – tylu ludziom do końca roku udało się nabyć PS3. Nie chcemy pamiętać szumnych zapowiedzi, planów i obietnic. Jest nie najgorzej, konsole sprzedają się, Sony zaczyna zapewniać regularne dostawy. Premiera u nas za pasem, do marca konsol na rynku ma być aż sześć milionów. A z wyliczeń wynika, że PS3 sprzedaje się znacznie szybciej, niż X360 w tym samym okresie. Mało tego – tempo przyrostu konsol pod telewizorami jest większe, niż w analogicznym okresie „życia" PlayStation 2!. Sony ma gigantyczną masę fanów, na których przez jakiś czas musi liczyć. Przynajmniej dopóki ktoś nie kupi PS3 dla gier, które już są. Znaczy to ni mniej, ni więcej tyle, że na razie powodów do zakupów „trójeczki" jest mniej, niż więcej, a sama marka przyciąga najwierniejszych, czekających na kontynuacje super-przebojów.

NIEBIESKIE OCZY

Błękitne diody, z których krzesany jest promień lasera Blu-Ray, mają się świetnie. Wiele firm zaprezentowało swoje odtwarzacze płytek BD, sporo mówiono o nowych formatach. Jak wiemy, trwa wciąż wojna formatów następnej generacji – HD-DVD kontra Blu-ray właśnie. Jednak odwiedzający sale CESu mogli się mocno zastanawiać, czy słowo „wojna" jest na miejscu. Otóż znaczna większość firm i sprzętu promowała właśnie ten drugi nośnik. Głos zabrali też przedstawiciele Sony, którzy bronili swojego twierdząc, że bez sensu byłoby wrzucać przestarzały czytnik do sprzętu nowej generacji. Przemówili też analitycy, wieszcząc rychły koniec starcia i wskazując niebieski jako swój ulubiony kolor. Świetnie sprzedają się filmy wydawane na tych dyskach, PS3 jest koniem pociągowym tego rynku, a co odważniejsi mówią, że Blu-ray zawojuje go szybciej, niż DVD. Gratulujemy optymizmu.

REASUMUJĄC

CES to impreza typowo elektroniczna – na konferencji prasowej MS czy Sony konsole nie wiodły prymu, a raczej wymieniane były między innymi rodzajami sprzętów i usług oferowanych przez daną firmę. Czy coś wprawiło nas w osłupienie? Nie, raczej nie. Mieszane uczucia związane z IPTV i nowymi oknami trochę nam spać nie dają, PS3 musi dostać pierwszoligową grę jak najszybciej i potanieć trochę też. Wii... Wii żyje własnym życiem, które jest bujne i kolorowe. ■■

JEDEN ŚLICZNY MILION, W PORYWACH JEDEN I DWIEŚCIE TYSIĘCY – TYLU LUDZIOM DO KOŃCA ROKU UDAŁO SIĘ NABYĆ PS3. NIE CHCEMY PAMIĘTAĆ SZUMNYCH ZAPOWIEDZI

GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER 2

XBOX 360 | PS3 **ŹLE SIĘ DZIEJE W PAŃSTWIE MEKSYKAŃSKIM – INTERWENCJA JEST NIEUNIKNIONA**

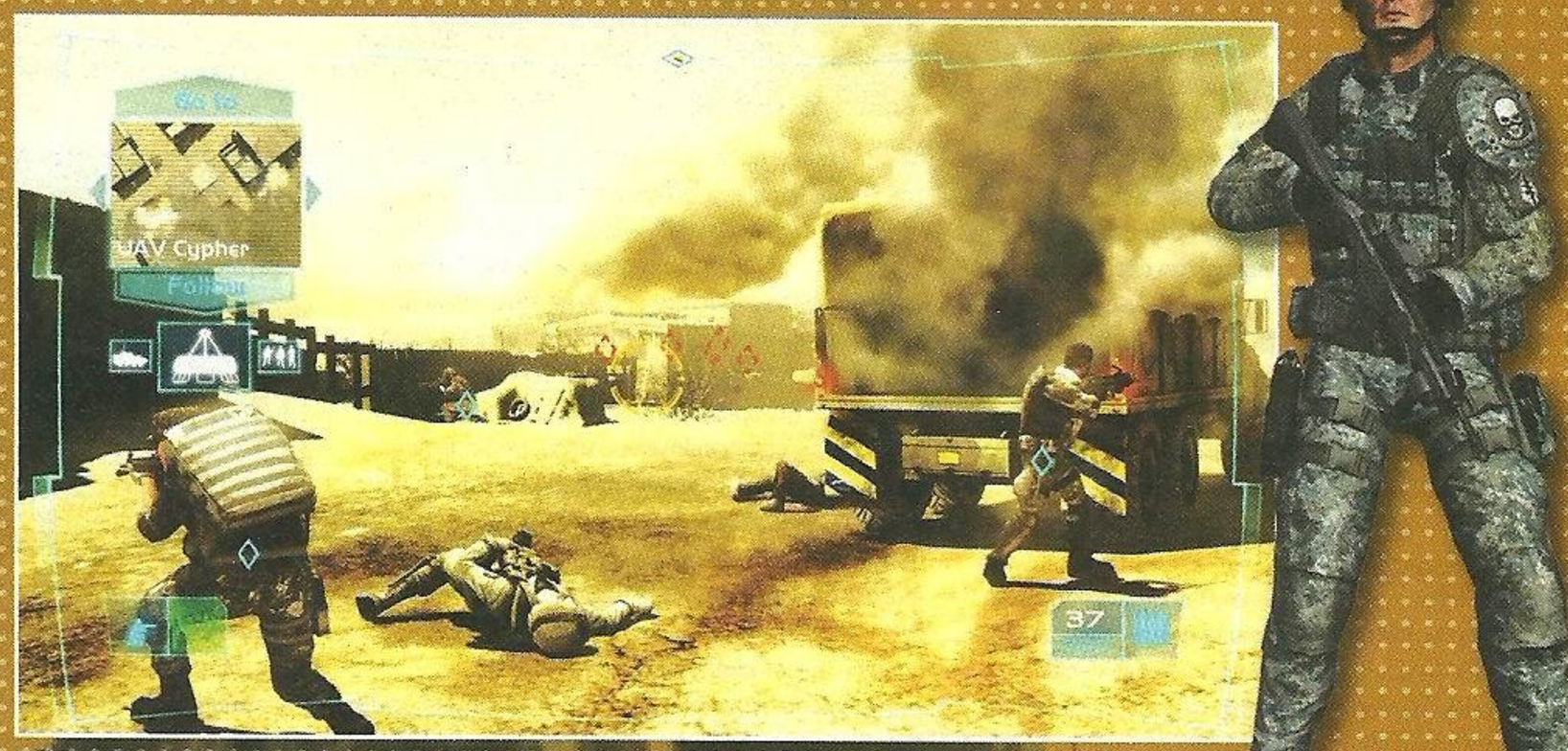
Meksyk to największe (obok Tokio) skupisko ludzi na świecie. Nie chodzi o kraj, ale o jego stolicę, której liczba mieszkańców szacowana jest na około 25 milionów. Sporo, co nie? Nie dziwi zatem fakt, że w takich okolicach nierzadko dochodzi do spięć i konfliktów. A według twórców opisywanej produkcji w 2014 to już prawdziwa wojna domowa zapanuje na tym terenie. A jeśli tak się stanie, to nie ma bata – nasi sojusznicy zza Oceanu będą chcieli zaprowadzić tam ład i porządek. Czy im się uda? A może znów będzie Wietnam? Wszystko w naszych rękach!

NASTĘPNA NASTĘPNA GENERACJA

Z początkiem grudnia płodna francuska firma Ubisoft zapowiedziała, że jeszcze w pierwszej połowie 2007 wyda kolejną część jednej ze swoich flagowych serii: Ghost Recon Advanced Warfighter 2. W oficjalnej notce znajdujemy same wspaniałości. Pierwsza część sprzedała się wyśmienicie, mnóstwo ludzi grało online na X360. Mało tego – swego czasu to właśnie G.R.A.W. uważany był za prawdziwy pokaz możliwości następnej generacji. Teraz, co prawda, wyznacznikiem jakości jest inna gra o podobnie wyglądającym skrócie – G.O.W (Gears of War), ale szumne zapowiedzi mówią o ponownym wyznaczeniu standardów. Podchodzimy do nich z pewnym przymrużeniem oka, ale dobrze jest czasem poczytać barwne wizje i obietnice. Niesieni na skrzydłach pewności siebie twórcy zapowiadają wiele usprawnień i wniesienie mechanizmów na następny poziom...

Dopieszczone procedury liczące środowisko mają dostarczyć nam niezapomnianych wrażeń – rewelacyjne eksplozje, kurz, podatne na zniszczenia otoczenie, do tego doskonała gra świateł i oświetlenie zmieniające się wraz z upływem czasu w grze. Marzy się nam możliwość rozpoczęcia misji późnym popołudniem i zakończenie jej jakoś ciemną nocą. Najlepiej, żeby po drodze przeszła jeszcze solidna burza... taka, jak w GOW.

Grafika grafiką, ale pozostałe mechanizmy również zostaną podciągnięte i wyniesione na niespotykany poziom (jasne...). Sztuczna inteligencja ma dać nam ostro w kość wykonując manewry zbliżone do naszych – zajście od flanki, granat dymny czy osłanianie się nawzajem przestanie być tylko domeną kierowanych przez nas „Duchów". Pozytywnie nastraja również fakt, że i nasi chłopcy zyskali na sprycie i pomyślunku. Podane przez Ubi przykłady wskazują na to, że członkowie ekipy będą reagować w czasie rzeczywistym i z zasobu słów zbudują zdania typu „Dwóch gości na dachu po lewej", albo „Jeden siedzi w oknie i chyba ogląda telewizję, ale nie wiem, więc strzelmy i do niego". To drugie to oczywiście mały żarcik, ale nie ukrywamy, że patent z myślącą i pomagającą nam drużyną może świetnie się sprawdzić.



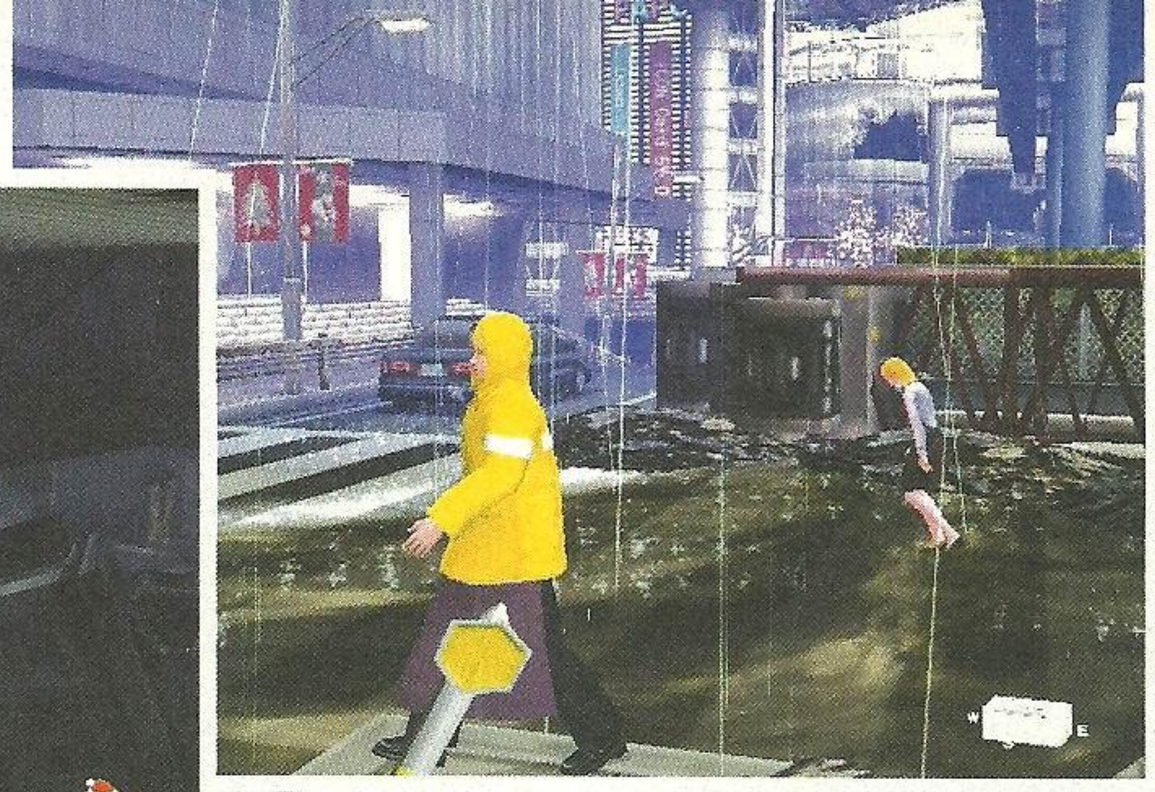
■ Taktyczne strzelaniny w zasadzie się nie nudzą – swego czasu GRAW naprawdę był wstrząsający i rewelacyjny. Następca, który zaatakuje na PS3 i X360, PSP i może PS2, powinien potwierdzić, że Ubi wciąż jest w czołówce wydawców na świecie.

DOBREGO NIGDY ZA WIELE

Taka myśl przysłaniała projektantom, gdy postanowili dodatkowo udoskonalić już istniejące, świetne notabene, zagrania. I tak wraca Cross-Com (tym razem w wersji 2.0), tym razem umożliwiający rozszerzenie okienka z obrazem z kamerki partnera na cały wizjer. Ponadto dojdą nowe rodzaje urządzeń, które przyjdą nam z odsieczą w największych opałach – zamówienie ataku bombowego to standard, użycie bezzałogowego robota w sytuacjach najbardziej kryzysowych (rozbrojenie ładunku wybuchowego) brzmi intrygująco.

Nareszcie teren naszych działań wróci na łono natury – trochę monotonne było użeranie się z terrorystami tylko w mieście. Wszystko wskazuje na to, że tym razem spokój lasów i wzgórz znów zmącony zostanie niejedną serią z przebogatego wyposażenia. Nie ukrywamy, że multi na mapie nocą i w lesie wrzuca nie tylko banana na twarz, ale i ciarki na plecy. Kluczem do zwycięstwa będzie kooperacja i komunikowanie się. Koledzy z teamu będą mogli nas nareszcie uleczyć! Życie jest czekaniem... czekamy więc. ■■

INFO
DEVELOPER: UBISOFT
WYDAWCA: UBISOFT
TERMIN: MARZEC 2007



Raw Danger

PLAYSTATION 2 MOJA I TWOJA NADZIEJA...

Wyrzynać kosmitów musimy w wielu grach – jest też ta, w której w kosmitę się wcielamy w celu zniszczenia ludzkości. Ile gier oferuje nam możliwość zniszczenia jakiegoś terenu, przywołania kataklizmu i zrównania wiosek i miast z powierzchnią ziemi? Oj, wiele. I dobrze, że w swej najnowszej produkcji ekipa Agetec proponuje nam świeże podejście do tematu katastrof lądowych, morskich i ogólnie chyba plag egipskich. Bo co powiecie na to, żeby tym razem koniecznością było przeżycie w warunkach znanych po części z niezłego filmu „Pojutrze"?

Nowoczesna metropolia nie ma najmniejszych szans w konfrontacji z przepotężnymi siłami natury... W efekcie gigantycznej powodzi mieszkańcy zmieniają miejsce zamieszkania (jak to mawia pan Kononowicz), raptem garstka z nich uchodzi z życiem i walczy o przetrwanie w beznadziejnej na pierwszy rzut oka walce z naturą. Sześcioro trafi pod naszą opiekę – na razie znamy tylko jednego gostka – studenta Joshuę. W trakcie tragicznych wydarzeń dorabiał jako kelner na wykwintnym bankiecie, w chwilę później musiał stawić czoła niebezpieczeństwom znanym tylko z Discovery.

Panowie twórcy Raw Danger czytali chyba trochę o Lost Planet – niby jak inaczej mogli wpaść na patent z utrzymywaniem stałej temperatury ciała? No dobra, zakładamy, że projekty powstawały jednocześnie i nikt nie zżynał od konkurencji. Tak więc mamy specjalny wskaźnik, który pokazuje, czy zimno, czy ciepło. I raczej częściej to pierwsze. Aby nie przemarznąć na kość należy szukać źródeł ciepła – kaloryfer, jakieś ognisko, przenośne kuchenki i grzejniki, miotacz płomieni... no, może bez tego ostatniego. Ciepełko utrzymać będzie tym trudniej, że na każdym kroku coś gdzieś cieknie, kolejne pomieszczenia są zalane, a i pogoda nie dopisuje – leje jak z cebra.

Podczas gry spotkamy wielu NPCów (non-playable characters – niegrywalnych postaci), pomogą nam czasami, częściej to jednak my bohaterskimi czynami zyskamy ich uznanie i szacunek. W zamian za pomoc obdarowani zostaniemy gadżetami – ciepłe ciuchy, może kubek wrzątku. Niektórzy mogę dodatkowo opowiedzieć nam coś o pozostałych z kierowanych postaci – jakieś plotki, fakty z przeszłości.

Jakby tego było mało, nasze poczynania z początku rozgrywki rzutować będą na dalszą jej część – jako przykład niech posłuży zostawienie pakunku w szafce pierwszą sterowaną postacią i późniejsze jego wykorzystanie jako ktoś inny. Do tego dochodzą różne animozje między postaciami – dobrze zagadana lasencja będzie bardziej skłonna do bliżej znajomości, niż ta, której odmówimy pomocy. Hmm...

Na zaprezentowanych screenach gra prezentuje się nieźle. Nie jest odrażająco brzydka, nie zachwyci już chyba jednak nikogo. Postacie ciosane siekierką, raczej średnie odwzorowanie wody (no Bioshock to to nie jest), tereny mało przekonywujące. Liczymy jednak, że te niedociągnięcia wynikają z ograniczeń sprzętowych i zostaną zatuszowane świetną rozgrywką, klimatem i zastrzykiem miodu.

Kamera umiejscowiona poza głową bohatera, przesuwająca się raczej po z góry zaplanowanych torach, elementy zręcznościowe (ucieczka na skuterze wodnym przed gigantyczną falą), skakanie z jednej krawędzi na drugą, balansowanie ciałem na mokrych, śliskich i kolebiących się konstrukcjach, a do tego elementy przygody a nawet może jakiejś historii. Jak to wyjdzie w praniu? Przekonamy się niebawem – pojutrze w lutym. ■■

PREQUEL: DISASTER REPORT

„Surowe Niebezpieczeństwo" to nie pierwsza gra w tych klimatach wydana przez Agetec. W 2003 również na PS2 trafiła gra pt. Disaster Report. Założeniami obie gry nie różnią się aż tak – tam miasto padło ofiarą trzęsienia ziemi i również chodziło o przeżycie. Dziś grafika straszy raczej, niż zachęca, ale możliwość tworzenia przedmiotów i kilka zakończeń może Was zachęcić do sprawdzenia swych sił w tak ciężkich warunkach.

NOWOCZESNA METROPOLIA NIE MA NAJMNIEJSZYCH SZANS W KONFRONTACJI Z PRZEPOTĘŻNYMI SIŁAMI NATURY...

■ Ani chybi inspiracją dla twórców Raw Danger była katastrofalna powódź w Nowym Orleanie.

newsflash

DLA NIEZDECYDOWANYCH

Jeśli jeszcze nie zaopatrzyliście się w jedną z najlepszych gier na PSP – Killzone: Liberation, Sony przygotowało demo tej pozycji, które można za darmo pobrać z oficjalnej strony PSP. Obszernością wprawdzie nie grzeszy – jeden poziom do przejścia w kilka minut – daje jednak dobry obraz tego, jak gra wygląda. Dodatkowo można pobiegać po mapie od multiplayera. Brać, nie wybrzydzać, bo za friko.

SKLEP PĘKNIE W SZWACH

Czyżby ktoś się nauczył słowności? Sony zgodnie z zapowiedziami cały czas wrzuca do PS Store kolejne gry do ściągnięcia za opłatą na PS3. Świetnie wygląda zręcznościówka GripShift będąca wyścigami po wykręconych torach. Cena to 9,99$ dla amerykanów, w Europie musimy poczekać do premiery, by oficjalnie móc zagrać. Wysoka rozdzielczość wabi tak samo, jak ładne tekstury. Walka na starocie w nowych szatach rozpoczęła się na dobre.

TRYBICIE? TRYBIMY!

Mamy najświeższe info o bardzo oczekiwanym dodatku do kultowego już Gears of War! Gwoździem programu są dwie nowe mapy – Raven Down i Old Bones. W centrum pierwszej znajduje się helikopter w ogniu (plotki donoszą, że z Leszkiem M. na pokładzie), druga wygląda na jakąś starówkę – wąskie uliczki i śliczna statua. Ale i tak chyba jeszcze bardziej oczekiwane wiadomości odnoszą się do samej rozgrywki! Nareszcie granaty i piła zostaną pozbawione absurdalnych pól rażenia, kara za opuszczenie meczu rankingowego wynosić będzie aż 50 punktów, a do rozpoczęcia zabawy będą konieczne dwie ekipy o tej samej liczbie graczy. Oczywiście po to, żeby uniknąć akcji pt. „dwóch na jednego to banda łysego". Poza tym uporano się z kilkoma mniejszymi błędami technicznymi. Co tu dużo gadać – najlepsze, co przytrafiło się X360, stanie się jeszcze lepsze. A do tego wszelkie dodatki dostępne są za darmo! Dziękujemy, CliffyB!

N(E)O COMMENTS

GEARSUJĄC

QSH

W listopadzie, gdy tylko sprzęt pojawił się na półkach rodzimych sklepów, zainwestowałem w Xboxa360. Cena była dość przystępna, szczególnie, że w komplecie dostałem kontynuację jednej z moich ulubionych gier z pierwszego iXa – PGR3. Jednak głównym powodem, dla którego konsola zawitała pod mój dach, był GoW. Opowiem Wam, jak się gra w multi, ok.? Pierwszego wieczora włączyłem grę na chwilkę. Było już późno. Dziwnym trafem jako jeden z hostów pokazał mi się ktoś z „PL" w nicku. Jak się okazało, zabawa „lekko" przedłużyła się do wczesnych godzin rannych, a ja po zamknięciu oczu słyszałem tylko odgłosy strzałów, przeładowania i nowych kumpli w słuchawce. Po tym, jak przejrzałem wszystkie mapy, od razu wybrałem te, które najbardziej przypadły mi do gustu. Jako że z zabawą w kampanii czekałem na brata (kooperacja na splicie sprawdza się doskonale!), walczyłem tylko online. I naprawdę przepadłem. Na początku było nas w porywach sześciu, brakowało chętnych do grania. Teraz, wraz z nastaniem nowego roku, na liście moich przyjaciół niemal bezustannie ktoś walczy w GoW – chętnych do zabawy są dziesiątki. Jak wiecie – grać można tzw. „Player match" lub „Ranking match". Achivmenty zdobywamy tylko w tym drugim, ale do niego nie można zapraszać i na jednej konsoli może grać tylko jedna osoba (w tym pierwszym można grać dwóch na jednym telewizorze przez Live!). Jak się okazało – część z ekipy zupełnie zapomniała o bożym świecie i w pędzie powiększania Gamerscore'a (to jakiś kompleks?) rzuciła się na mecze rankingowe. Gdy już zabili kolejno sto razy z każdej broni i na każdy możliwy sposób, zaczęli robić ustawki. 4vs4, tryb Execution i podnoszenie się nawzajem. Hangar spłynął krwią, kolejny Achivment zdobyty, a ja się uśmiechnąłem. Czy naprawdę chodzi o punkty? Czy te parę cyferek pod ksywką to kwestia życia i śmierci? Moim zdaniem nie. Ale znam też takich, którzy odpowiedzą twierdząco. Nowym radzę zrobienie sobie kropki na środku telewizora (np. z konfetti pozostałego po sylwestrowej imprze) – wyraźnie pomaga, a pojedynki „jeden na jednego" na shotguny znacznie łatwiej wygrać dzięki niej – zapewniam.
Czego brakuje w GoW? Klanów. Byłoby pięknie móc zgraną ekipą wbić się na serwer i dokopać „hamburgerom". A tak kombinacji jest co nie miara, niestety. W Newsflashu możecie poczytać o upragnionym patchu – paczce, która utrudni życie łamom czającym się z granatami. Każdy, kto grał w GoW wie, jak przesadzoną są bronią. Teraz dzięki łatce nie powinno być z tym tak łatwo. I chwała twórcom za to! Słowo na niedzielę? Kupiłem iXa dla tej jednej gry. Przy okazji pogram też w inne, w przyszłości sprawdzę Halo i Forzę. Ale już teraz i tylko dzięki GoW wiem, że nie były to pieniądze wyrzucone w błoto. Na PS3 w moim domu też przyjdzie czas. Kiedy? Obstawiam marzec. ■■

PLAYSTATION 2 PSP XBOX XBOX 360 GAMECUBE GBA NINTENDO DS WII

KONSOLE / GRY / AKCESORIA / SKUP / SPRZEDAŻ / WYMIANA / SERWIS / RATY

PON. PT. 11-19 SOB. 10-14 AL.NIEPODLEGŁOŚCI 177 02-555 WARSZAWA TEL /FAX (022) 498 99 93 KOM. 0 503 624 692

www.madgames.pl

2XWIĘCEJ WSZYTKIEGO CO EXTRA, W NOWYM ROKU ŻYCZY...

PEŁNA OFERTA NA WWW LUB PRZEZ TELEFON

mad games
COOLTOWY SKLEP KONSOLOWY

XBOX 360

KONSOLA X360 PREMIUM	1499 ZŁ
CALL OF DUTY 3	219 ZŁ
DEAD RISING	99 ZŁ
FEAR	199 ZŁ
FIFA 06	59 ZŁ
FIFA 07	189 ZŁ
GEARS OF WAR	199 ZŁ
NFS: CARBON	189 ZŁ
OVER G FIGHTER	99 ZŁ
PRO 6	229 ZŁ
RAINBOW 6 VEGAS	209 ZŁ
TONY HAWK'S PROJECT 8	229 ZŁ
VIVA PINATA	209 ZŁ

PS2

KONSOLA PS2	499 ZŁ
CALL OF DUTY 3	TEL
DBZ TENKAICH 2	169 ZŁ
FIFA 07 PL	159 ZŁ
FF7: DIRGE OF CERBERUS	149 ZŁ
LEGO STAR WARS 2	179 ZŁ
MGS 3 SUBSISTANCE	179 ZŁ
MK ARMAGEDDON	149 ZŁ
NFS CARBON PL	159 ZŁ
PRO 6 PL	179ZŁ
RESIDENT 4	79 ZŁ
SIMS ZWIERZAKI	159 ZŁ
SPLINTER CELL DOUBLE A.	169 ZŁ

PSP

KONSOLA PSP BASE PACK	749 ZŁ
FIFA 07	149 ZŁ
GANGS OF LONDON	159 ZŁ
GTA VICE CITY	179 ZŁ
KILL ZONE PL	179 ZŁ
LEGO STAR WARS 2	179 ZŁ
LOCOROCO	159 ZŁ
MEDAL OF HONOR: HEROES	159 ZŁ
MK ARMAGEDDON	159 ZŁ
NFS CARBON	149 ZŁ
SPLINTER CELL	159 ZŁ
STAR WARS LETHAL A.	179 ZŁ
TEKKEN: DARK R.	159 ZŁ

NINTENDO DS

KONSOLA NDS LITE	549 ZŁ
ANIMAL CROSSING	99 ZŁ
BRAIN TRAINING	TEL
HARVEST MOON	159 ZŁ
LEGO STAR WARS	159 ZŁ
MARIO VS DONKEY	159 ZŁ
METROID PRIME HUNTERS	TEL
NEW SUPER MARIO	139 ZŁ
NFS CARBON	119 ZŁ
PIESKI	129 ZŁ
STARFOX COMMAND	179 ZŁ
STAR WARS LETHAL A.	TEL
THE SETLERS	159 ZŁ

GBA

KONSOLA GBA BRIGHTER 399 ZŁ

GRY NA GBA JUŻ OD 10 ZŁ

XBOX

KONSOLA XBOX 299 ZŁ

GRY NA XBOX JUŻ OD 10 ZŁ

GAMECUBE

KONSOLA GAMECUBE 199 ZŁ

GRY NA GCN JUŻ OD 10 ZŁ

PLATYNA 59,-

INFO
DEVELOPER: BIOWARE
WYDAWCA: MICROSOFT
TERMIN: MARZEC 2007

MASS EFFECT

XBOX 360 GALAKTYCZNA EPOPEJA

Mass Effect jest najnowszym dziełem twórców najlepszych gier fabularnych zachodniej cywilizacji i po raz kolejny zapowiada się, że przez wiele lat po ukazaniu się tego tytułu inne gry RPG nie przeskoczą nad wyznaczony, nowy poziom jakości.

Możecie być pewni, że gra BioWare będzie tym dla fanów RPG, czym jest teraz Gears of War dla maniaków ostrej akcji. Wszystko zapowiada się wyśmienicie. Casey Hudson, producent Mass Effect, zawsze marzył o napisaniu prawdziwej, gwiezdnej epopei na miarę serii Star Wars, i pomimo, że ma on na koncie wspaniałe Star Wars: Knights of the Old Republic, to w tym przypadku mocno podkreśla: *Mass Effect jest grą fabularną nowej generacji i chcemy ją przedstawić w zupełnie inny sposób.* Ale po kolei...

Co 50 000 lat tajemnicza rasa biomechanicznych robotów pojawia się we wszechświecie i przewala się falą przez planety galaktyk nie pozostawiając po sobie żadnej żywej istoty. Nikt nie wie dlaczego, nikt nawet nie podejrzewa, że ta „legenda" jest prawdziwa, ale komandor Shepard, nasz człowiek, akurat dowiedział się ze sprawdzonego źródła, że mayhem ma się niedługo powtórzyć. Roboty wróciły. Zadaniem kierowanej przez Shepharda ekipy będzie powstrzymać kataklizm już w zarodku.

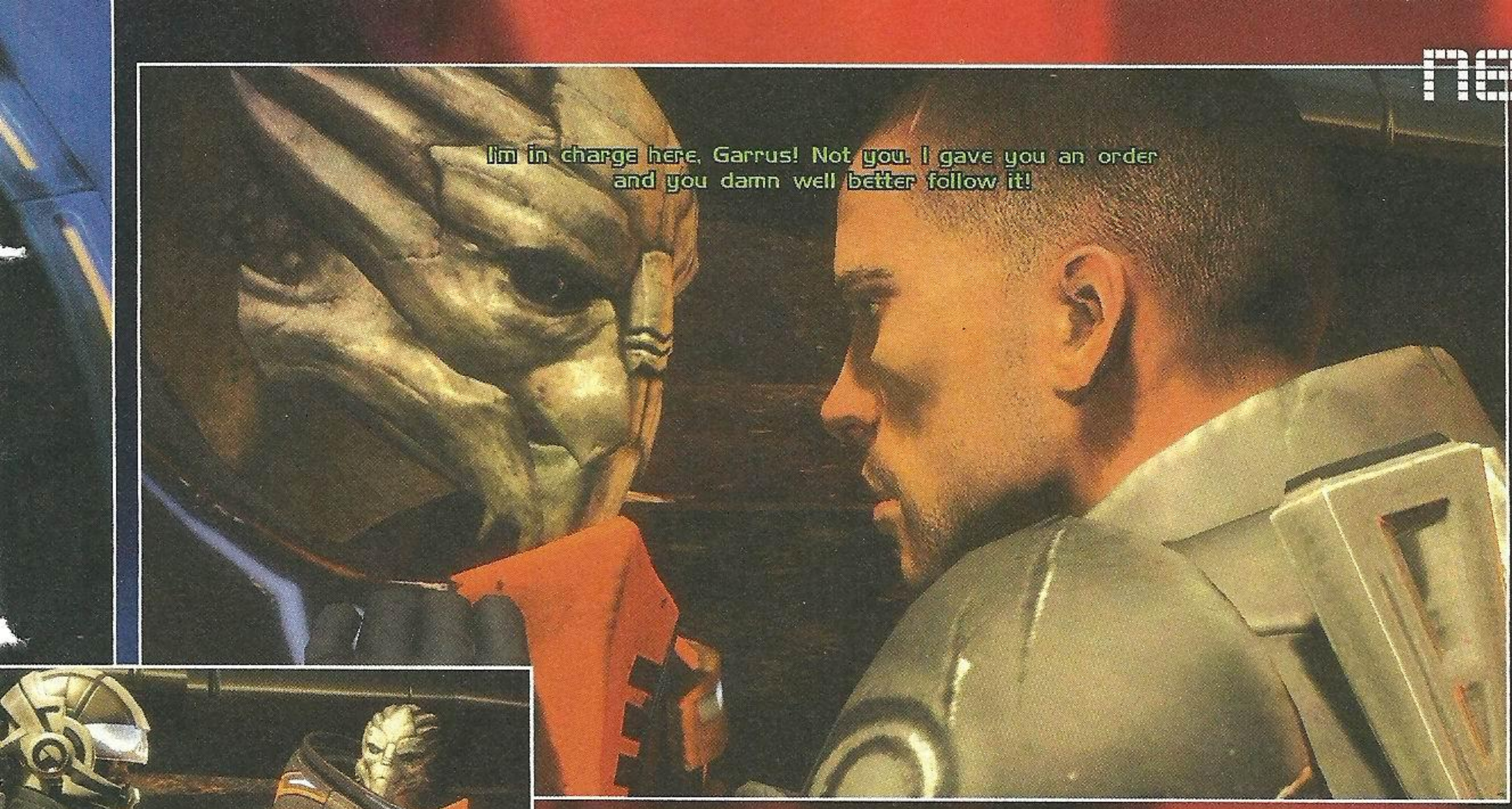
Casey Hudson: przez pierwsze 6 miesięcy opracowywaliśmy w najdrobniejszych detalach warstwę fabularną. To, co do tej pory osiągnęliśmy, można spokojnie nazwać gigantycznym przedsięwzięciem: niezliczona ilość pomniejszych intryg, ras, miejsc i wszystko to sprzęgnięte jest w potwornie rozbudowaną fabułę.

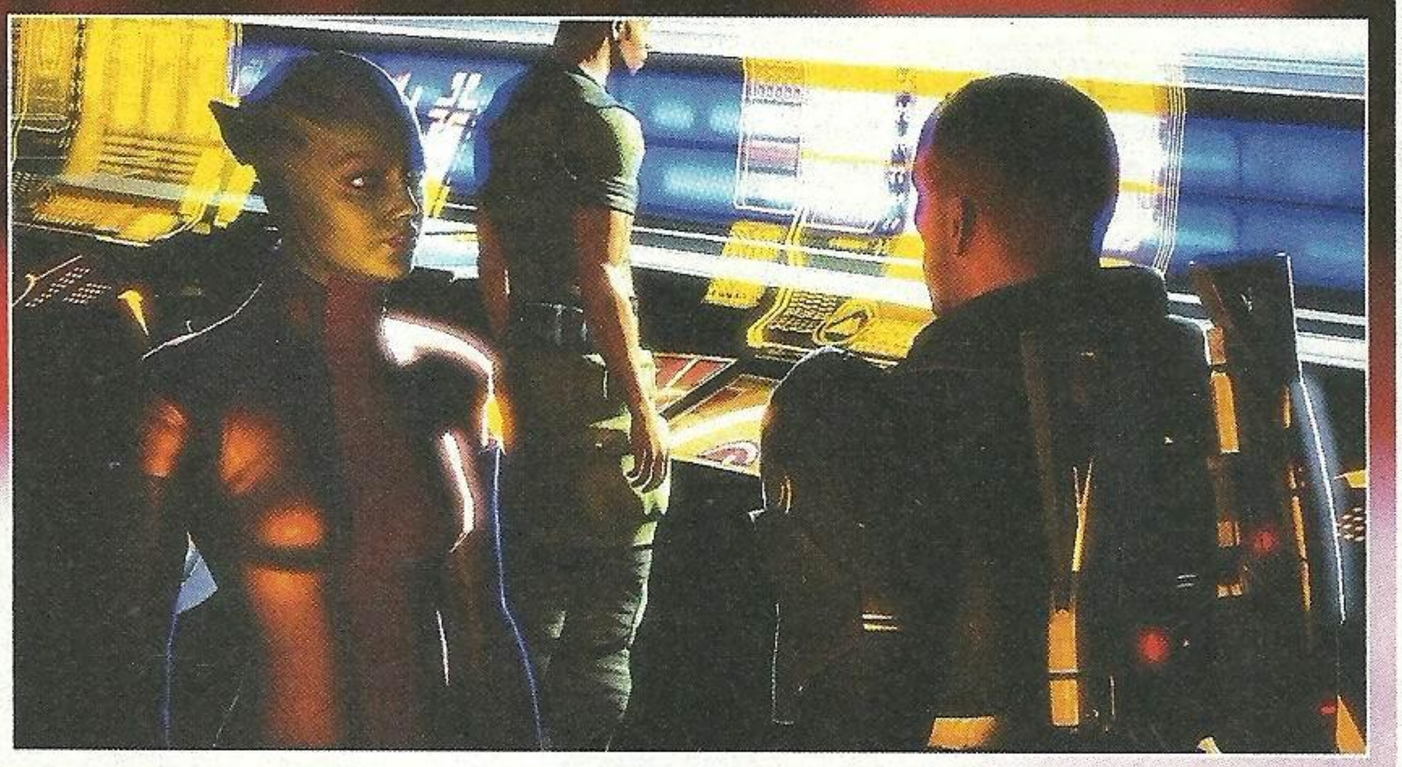
Mass Effect ma być wielką sagą opowiedzianą w trzech kolejnych częściach trylogii i to wszystko w wydaniu, jakiego nie powstydziłby się sam George Lucas. Świat, jaki będziemy eksplorować, ma być potwornie duży. Będziemy mogli odwiedzić każdą z kilkunastu planet galaktyki i to w dowolnym momencie. Na pokładzie statku kosmicznego czeka nas panel sterujący z mapą odkrytego Wszechświata. Tutaj będziemy wybierać cel podróży i zbierać informacje o tych miejscach. Wygląda to niesamowicie – najpierw wybieramy galaktykę, którą chcemy odwiedzić, komputer pokładowy przedstawia nam systemy gwiezdne w jej obrębie, potem decydujemy, który system wybieramy, następnie konkretną planetę i na niej jeszcze mamy z kilka miejsc do wyboru.

Casey Hudson: Gracz będzie mógł odwiedzić, dosłownie, setki miejsc i jak się potem okaże, będą to przeróżne lokacje – od jałowych asteroid, po olbrzymie

CZYM JEST MASS EFFECT?

Mass Effect jest jednym z najważniejszych czynników gry. Jest to siła, moc, technologia fizyczna, która pozwoliła ludziom przekroczyć barierę prędkości światła. Wykorzystano ją też to tworzenia specjalnych osłon i budowy broni.
Mass Effect nazywany jest Piątą Siłą, omija ograniczenia grawitacyjne i inne ograniczenia sił kosmicznych, pozwala też wykształcać tak zwaną ciemną moc, którą wykorzystywać będą bohaterowie. Niektóre stworzenia będą w stanie wyczuwać siłę Mass Effect tak, jak na przykład delfiny wyczuwają fale elektromagnetyczne. Umożliwiać to mają również implanty. To właśnie dzięki bioimplantom możliwe będzie manipulowanie ciemną mocą, co też i widać na przykładzie możliwości bojowych Sheparda. Opanowanie tych mocy umożliwiła technologia wymarłej rasy Prothean, którą odkryto głęboko pod powierzchnią Marsa. Od tego momentu nasza cywilizacja po prostu pomknęła do przodu, a ludzie skolonizowali olbrzymie przestrzenie Wszechświata.





miejscówki zamieszkane przez różne rasy i wypełnione zadaniami oraz nagrodami.

Poza tym, oprócz zróżnicowanych terenów otwartych, czekają nas metropolie i wnętrza statków, czego przykładem może być Cytadela – olbrzymie miasto unoszące się w przestrzeni, które zdaniem twórców będzie kilkukrotnie większe niż wyspa Manhattan. Do tego czeka nas masa pobocznych zadań, questów i cudów, które wypełnią nam czas po brzegi, spychając główny nurt fabularny na dalszy plan.

Chris Priestly: Nad grą pracuje zespół składający się ze 120 podstawowych pracowników BioWare, oraz cała rzesza pomocników, których rady i zalecenia traktujemy bardzo poważnie. Większość naszych ludzi pracowała wcześniej nad Knights of the Old Republic.

MASS EFFECT JEST JEDNYM Z NAJWAŻNIEJSZYCH CZYNNIKÓW GRY. JEST TO SIŁA, MOC, TECHNOLOGIA FIZYCZNA, KTÓRA POZWOLIŁA LUDZIOM PRZEKROCZYĆ BARIERĘ PRĘDKOŚCI ŚWIATŁA

System gry, podobnie jak w poprzednich produkcjach, nie przypomina w ogóle typowego, turowego RPG, a bardziej strzelaninę. Niemniej każda akcja jest tu zdeterminowana przez cyferki i mechanikę. Dobieramy więc odpowiednie uzbrojenie, pakujemy współczynniki i rozwijamy umiejętności. A będzie co rozwijać, bo BioWare nie odwala fuszerki – postać komandora Sheparda to tylko gotowa sylwetka dla leniwych, nic jednak nie stoi na przeszkodzie, by od podstaw stworzyć własnego bohatera. Niezmienne jest tylko nazwisko bohatera – Shepard – a czy będzie on mężczyzną, czy też kobietą – to zależy od gracza. Można takiej postaci określić wygląd, rysy twarzy, posturę, można w bardzo rozbudowanym edytorze dopasować charakterystyki, wykupywać umiejętności, wybrać specjalizacje i profesje. Zgromadzone punkty można inwestować w umiejętności, co z czasem doprowadzi do zdobycia unikalnych zdolności. Warto się zastanowić, czy chcemy grać wojownikiem, technikiem, czy może inwestować w super możliwości ciemnych mocy. W czasie gry nasza reputacja będzie rosła, dzięki czemu uzyskamy dostęp do kolejnych obszarów rozwoju postaci. Zostając ekspertem w jednej dziedzinie, odblokujemy pewne umiejętności, do których inni nie będą mieć dostępu.

Casey Hudson: Wraz z Mass Effect odchodzi w zapomnienie system rozmów, które kojarzą się graczom z okienkami wypełnionymi tekstem. W grze można będzie reagować instynktownie do tego stopnia, że gracz będzie zdumiony, w jaki sposób „odczuwa" wszystko, co się wokół niego dzieje.

Twórcy rozwinęli do perfekcji całą mechanikę prowadzenia dialogów, z kilkoma poziomami emocji, ścieżek postępowania i reakcji do wyboru. Dzięki temu będzie można szybko i intuicyjnie reagować w czasie rozmów. Ciekawie zapowiada się właśnie ten element, bowiem mamy szansę nawet brutalnie przerwać komuś wypowiedź, jeśli nie interesuje nas jej dalszy ciąg. Wszystko polega na odpowiednim dostosowaniu wypowiedzi i zachowań. Czasem od kogoś możemy wyciągnąć interesujące szczegóły poprzez serię podchwytliwych pytań, a czasem trzeba zdecydować się potelepać klientem i postraszyć go bronią. Trzeba więc dobrze wyczuć, jak podejść rozmówcę.

Innym razem trzeba będzie wpłynąć na naszych towarzyszy wyprawy, wesprzeć ich w chwilach niepewności albo brutalnie pokazać, kto tu rządzi. Możliwości jest wiele, a tekstu do przeczytania tyle, że nie powstydziłaby się średniej wielkości encyklopedia. Chyba żadna gra do tej pory nie oferowała takiego bogactwa dialogów, jakie zapowiadają twórcy Mass Effect. Specjalny wskaźnik dialogowy pokazuje „ostrość reakcji", dlatego bez potrzeby czytania wszystkich możliwych opcji dialogowych (!) intuicyjnie wybierzemy odpowiednie wypowiedzi.

Podczas walki będzie możliwość swobodnego przełączania się między członkami teamu i wydawania dyrektyw kierowanym przez konsolę postaciom. Można będzie także spokojnie zatrzymać akcję i wskazywać towarzyszom pozycje, na których mają się znaleźć, dawać im rozkazy i wpływać na uzbrojenie – jest to system walki, który częściowo podziwialiśmy wcześniej w KOTOR, tu zaś zostanie udoskonalony. Postacie niezależne mają bardzo dobrze opracowane A.I., dzięki czemu same potrafią się o siebie zatroszczyć, niemniej można będzie sięgnąć do opcji Squad Command, by wskazywać im nawet całe ścieżki przejścia pola bitwy, określenia siły ognia i konkretnych celów.

Casey Hudson: Aktualnie dopracowujemy sztuczną inteligencję przeciwników. Już są naprawdę sprytni, ale wciąż dopieszczamy kod gry, by przypisać im zachowania unikalne, wychodzące poza typowe reakcje bitewne.

Do zwycięstwa będzie potrzebne zatem odpowiednie podejście wroga, wykorzystanie osłon terenowych i rozmieszczenie sojuszników. Czasem trzeba będzie też dobrać specjalny ekwipunek i taktykę na szczególnie opornych wrogów. Do tego dochodzą specjalne moce i broń. Główny bohater potrafi cisnąć we wroga czymś, co przypomina grawitacyjny pocisk, który

HISTORIA WSZECHŚWIATA W PIGUŁCE

2148 AD
Ludzkość odkrywa głęboko pod powierzchnią Marsa fragmenty technologii wymarłej rasy Prothean. Na bazie tej technologii udaje się opanować siłę Mass Effect i przekroczyć barierę prędkości światła.

2149 AD
Po opanowaniu całego systemu słonecznego ludzie odkrywają, że jeden z księżyców Plutona – Charon – jest wielkim składowiskiem technologii Prothean zakutej w lodzie. Na miejscu okazuje się, że istnieje możliwość, by dzięki mocy Mass Effect podróżować między oddalonymi o tysiące lat świetlnych bazami Prothean. Tak się też dzieje i ludzkość powoli zaczyna kolonizować wszechświat skacząc od bazy do bazy.

2155 AD
By chronić swoje zdobycze i rozprzestrzeniać się w miarę bezpiecznie po zakątkach Wszechświata, rasa ludzka buduje silną flotę kosmiczną i potężną stację dowodzenia.

2157 AD
Ludzie spotykają pierwszą inteligentną rasę kosmiczną – Turian. Jednak kontakt nie należy do pokojowych i przez wiele miesięcy trwać będzie starcie między obiema rasami, które na Ziemi nazwane zostanie Wojną Pierwszego Kontaktu. Ten konflikt przyciąga uwagę Rady Cytadeli – wielorasowej organizacji rządzącej Wszechświatem, której celem jest pilnowanie spokoju w galaktykach. Tak ludzie poznają Wszechświat pełen inteligentnych form życia. Rada Cytadeli doprowadza do pokoju między ludźmi i Turianami.

2165 AD
Trwa rozkwit polityki ekspansyjnej ludzkości, która zaczyna prowadzić handel z innymi rasami. W tym też roku Cytadela prowadzi rozpoznanie siły ludzkiej cywilizacji i gwarantuje ludziom miejsce w społeczności Cytadeli, od teraz reprezentowanej przez ambasadora – co jest wielkim wyróżnieniem.

2183 AD
Młody ale już doświadczony dowódca Shepard z militarnych jednostek ludzkości, dostaje pod swą komendę najnowocześniejszy statek kosmiczny, jaki kiedykolwiek zaprojektowano i zbudowano – Normandy.

RASY

Oprócz ludzi, Wszechświat zapełniony jest wieloma innymi rasami, które przyjdzie nam spotkać w czasie podróży. Oto najważniejsze z nich:

TURIANIE – Rasa, z którą ludzkość spotkała się po raz pierwszy, mająca bardzo silne przedstawicielstwo w Radzie Cytadeli, choć przystąpili do niej jako ostatni. Posiadają oni cechy ptasie, przypominając nieco drapieżników i łowców, są też restrykcyjni, odważni w bitwach i honorowi. Ich koncepcja wojny totalnej pozbawiona jest konfliktów na mniejszą skalę, podjazdów i walk partyzanckich – Turianie atakują tylko raz, za to potężną siłą. Swoich wrogów nie eksterminują, ale niszczą ich potencjał do tego stopnia, że ofiarom nie pozostaje nic innego, jak stać się turiańską kolonią. Postrzegani są oni jako najszybciej rozwijająca się rasa Cytadeli, zaś ich społeczeństwo opiera się na hierarchii stopni wojskowych i poziomach dowodzenia. Określani w galaktykach jako „istoty czynu".

ASARI – niewiele o nich na razie wiadomo, poza tym, że należą do Rady Cytadeli i ponoć są wprawnymi dyplomatami.

KROGAN – jaszczuropodobne istoty zwalczające wszystkie inne inteligentne rasy.

SALARIANIE – rasa szczególnie rozwinięta technicznie, to uzdolnieni inżynierowie i technicy, których urządzenia wykorzystywane są w każdym zakątku cywilizacyjnym Wszechświata.

GETH – Jest to rezydująca w systemie Thermus „rasa" maszyn o sprzęgniętej w sieć Sztucznej Inteligencji. Znaczy to, że jej „spryt" wyznacza ilość jednostek tego samego rodzaju na danej powierzchni. Im jest ich więcej, tym Geth jest inteligentniejszy. Rasa ta stworzona została 300 lat temu przez quarian, jako maszyny robocze i narzędzia wojny, ale Geth szybko zaczął kwestionować rozkazy swoich twórców i w wyniku wojny quarianie zostali doszczętnie pokonani przez ich własne twory.
Są to maszyny nieprzewidywalne i bardzo niebezpieczne, budzą strach w galaktyce, zwłaszcza, że przybierają różne formy – od mobilnych, małych robotów, po molochy bojowe w ciężkich pancerzach.

VOLUS – Niewiele o nich wiadomo poza faktem, że w związku z unikalnym składem atmosfery ich rodzinnej planety wszędzie poza nią muszą nosić specjalne, ciężkie kombinezony i maski filtrujące powietrze.

oszołamia ofiarę i wyrzuca ją w powietrze (wykorzystując moc Mass Effect; patrz: ramka). Lewitujący wróg, oszołomiony, łatwo daje się potem wykończyć z tradycyjnej broni. Technik potrafi zająć się pancerzem wroga, a gdy rozbroi go specjalnymi urządzeniami, można wprowadzić do gry kogoś z ostrą amunicją. Do tego dochodzi ostrzał snajperski i... Mako.

Mako to opancerzony pojazd naziemny o sześciu kołach, którym przyjdzie nam kierować. Korzysta się z niego podczas akcji desantowych i przy większych przeciwnikach. Łazik charakteryzuje się tym, że po bokach ma specjalne silniki wyrzucające go chwilowo w powietrze, co pozwala pojazdowi mijać trudne przeszkody drogowe. Dodatkowo silniki po prawej i lewej stronie Mako można uruchamiać osobno, przez co można wozem huśtać w obu kierunkach. Mako uzbrojony jest też w sporych rozmiarów działko. Casey Hudson podkreśla, że wóz będzie można rozbudowywać i usprawniać, ja zaś dodam, że po obejrzeniu gry w akcji można śmiało powiedzieć, że zachowanie się i prowadzenie wozu zapowiada się wyśmienicie i powinno dawać dużo radości. Niektóre gry samochodowe nie mają tak dobrze przygotowanego systemu jazdy.

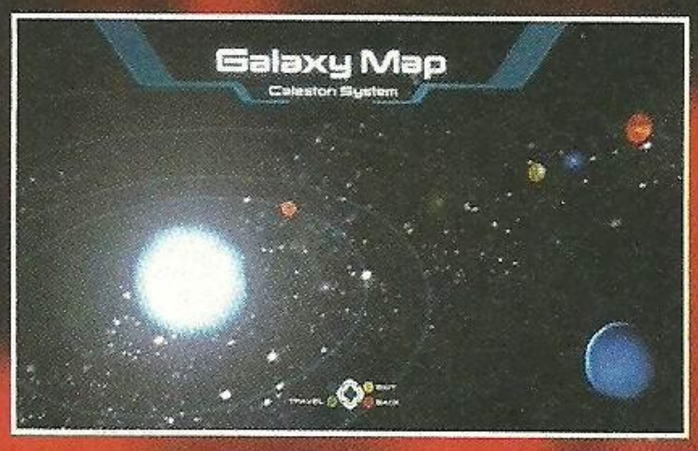
Jak to wygląda? Bezsprzecznie – to rarytas dla każdego wzrokowca i jedna z niewielu gier, o których będzie można powiedzieć: prawdziwa, next-genowa produkcja. Grafika w grze to majstersztyk, postacie wymodelowane są wzorowo. Do tego poruszają się naturalnie i reagują w realistyczny sposób na otrzymane obrażenia. Wystarczy sprawdzić ich giętkie i naturalne ruchy, albo co dzieje się z przeciwnikami Shepharda, gdy dostają pociskiem grawitacyjnym. Modele twarzy to czysty miód, są doskonale teksturowane i mogą równać się tylko z takimi grami jak Gears of War, a to przecież jest RPG, gdzie spotykać będziemy się z dziesiątkami NPC'ów. Efekty świetlne robią ogromne wrażenie, a filtry, tekstury, animacja zapowiadają do spółki prawdziwe cacko. Wszystko to jednak blednie w porównaniu z tym, co dzieje się, gdy bohaterowie przemawiają. Tak realistycznej mimiki i doskonale zsynchronizowanych ruchów ust nie ma w żadnej grze. I nie będzie, dopóki nie pojawi się Mass Effect. To niesłychane, człowiek aż chciałby rozmawiać w kółko, tylko po to, by oglądać twarze postaci. Kolejny krok w stronę fotorealistycznej grafiki został poczyniony. Do tego każda zmiana ekwipunku, zbroi, ubrania i broni będzie widoczna w grze, tak, że uniknie się absurdów japońskich gier RPG, gdzie postacie mimo zmian ekwipunku biegają ubrane w ten sam strój przez całą grę. Mass Effect należy też chwalić nie tylko za postaci, ale za wielką pracę włożoną w budowanie wielokulturowej sagi, za design statków, planet, przeciwników (zwłaszcza bioniczne roboty robią niesamowite wrażenie) i wielkich aglomeracji.

Bob McCabe: Inspiracją były dla nas największe klasyki kina jak choćby Blade Runner, Guard Dog, Alien i inne klasyki SF z tego okresu.

Spodziewajcie się też wielu interaktywnych elementów otoczenia, jak choćby fragmentów zniszczonych statków, którymi Shepard ciska we wrogów swoją grawitacyjną bronią. Pomimo że gra na razie lekko zwalnia i gubi klatki animacji (znając BioWare – problem powinien zostać wyeliminowany) zapowiada się nam prawdziwa uczta dla oka, ale nic w tym dziwnego, skoro wykorzystuje zmodyfikowany silnik Unreal Engine 3 od Epic, czyli twórców Gears of War. Dodać należy jeszcze o wsparciu usługi Xbox Live, ale o tym może powie sam Casey Hudson: *Mamy poważne plany, jeśli chodzi o dodatki ściągane z Internetu. Chcemy, by dzięki Xbox Live gracz mógł długo po ukończeniu gry eksplorować galaktyki Mass Effect, ale o szczegółach jeszcze nie chcę informować.*

Mass Effect uderzy w pierwszej połowie w 2007 roku i wszystko wskazuje na to, że będzie to kolejny killer na Xboxa 360.

Dagon ■■

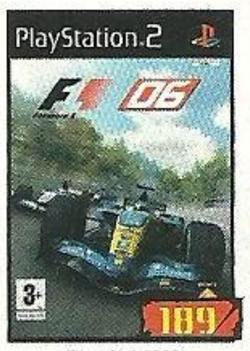


Z CZYM DO WROGA?

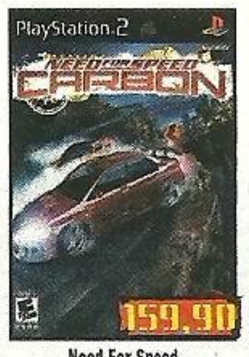
Walka to jeden z najważniejszych elementów gry, dlatego duży nacisk położono na opracowanie specjalnych broni. Najciekawsze wydają się moce kontroli ciemnych/mrocznych sił, co pokazuje Shepard ciskający we wrogów energetyczne pociski, miotający przeciwnikami po polu walki, unoszący przedmioty i rozbijający przeszkody. Dodatkowo każda broń miotająca i dystansowa będzie w pełni rozbudowywana – przez co będziemy ją wielokrotnie rozwijać i upgrade'ować. Dodatkowo istnieją jeszcze specjalne urządzenia i umiejętności profesji Technika, pozwalające rozładowywać przeciwnikom broń, pancerze i pola ochronne – co ma niebagatelne znaczenie w walce z większym wrogiem. Podczas walki z mechaniczną rasą Geth prezentujący grę developer przełączył się na turiańskiego Technika, który specjalnym urządzeniem wyłączył maszynie osłony, a następnie wycofał się. Po chwili autor gry ponownie wskoczył w skórę Sheparda i, rozbrojonego już bossa, zniszczył za pomocą pocisków mocy. To tylko przykład na to, jak ważna czasem jest odpowiednia taktyka i wykorzystanie broni w grze.

KUPUJ GRAJ WYMIENIAJ

PLAYSTATION 2



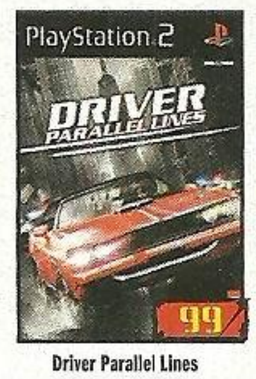
Formula 1 2006



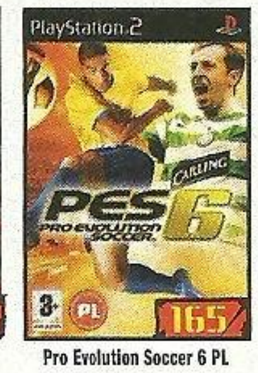
Need For Speed Carbon Own The City

RAYMAN 4

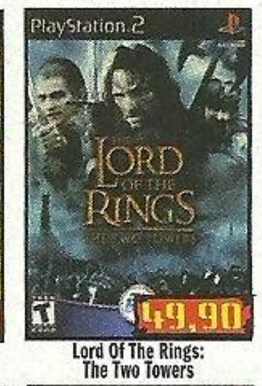
Burnout 2



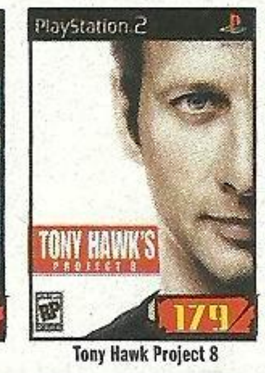
Driver Parallel Lines



Pro Evolution Soccer 6 PL



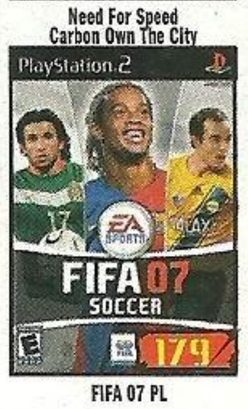
Lord Of The Rings: The Two Towers



Tony Hawk Project 8

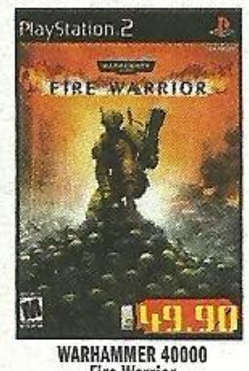
Lego Star Wars II: The Orginal Trilogy

Forbidden Siren 2



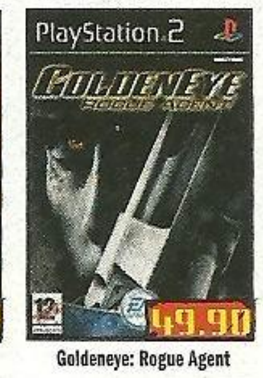
FIFA 07 PL

Hitman Blood Money



WARHAMMER 40000 Fire Warrior

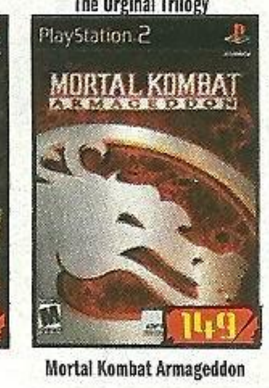
Lord Of The Rings: Return Of The King



Goldeneye: Rogue Agent

The Sims Bustin' Out

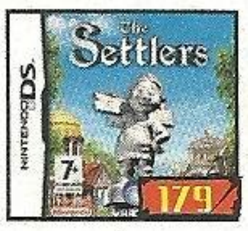
Pirates of the Carribean Legend of Jack Sparrow



Mortal Kombat Armageddon

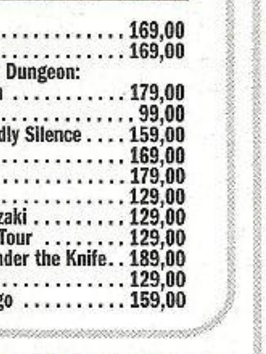
24 The Game PL	199,00	FIFA 07	179,00	Harry Potter i Więzień Azkabanu	69,90	Need For Speed Carbon Own The City	159,90	SingStar Rocks plus mikrofony	199,00	The Urbz: Sims In The City	69,90
Ace Combat Balkan War	179,00	FIFA 2004	69,90	Harry Potter Quidditch	49,90	Need For Speed Most Wanted	139,00	Sled Storm	49,00	Tiger Woods PGA Tour 2004	69,90
Area 51	129,00	Fifa 2005	69,90	Hitman Blood Money	159,00	Need For Speed Underground	69,90	Sonic Riders	159,00	Tiger Woods Pga Tour 2005	69,90
Battlefield 2 Modern Combat	69,90	Fifa Street	69,90	Jak 3	69,00	Need For Speed Underground 2	69,90	Soul Calibur 3	69,00	Tom Clancy Rainboi Six Lockdown	139,00
Bond 007: Everything Or Nothing	69,90	Final Fantasy X	69,00	Jak X	69,00	Pirates of the Carribean Legend of Jack Sparrow	149,00	Spider-Man 2	69,90	Tom Clancy Splinter Cell Chaos Theory	119,00
Burnout 2	49,90	FINAL FANTASY X2	69,90	Lego Star Wars II: The Orginal Trilogy	179,00	Pro Evolution Soccer 6 PL	165,00	Spider-Man The Movie	69,90	Tony Hawk Project 8	179,00
Burnout 3: Takedown	69,90	Forbidden Siren 2	139,00	Lord Of The Rings: Return Of The King	49,90	Rampage: Total Destruction	69,90	Ssx 3	69,90	Tony Hawk's 4	69,90
Burnout Revenge	179,00	Formula 1 2003	49,00	Lord Of The Rings: The Third Age	69,90	Ratchet 3	69,00	SSX On tour	129	Tony Hawk's American Wasteland	119,90
Buzz plus buzzery PL	199,00	Formula 1 2006	199,00	Lord Of The Rings: The Two Towers	49,90	Ratchet Gladiator	69,00	Star Wars: Battlefront 2	99,00	Tony Hawk's Underground	69,90
Call of Duty: Finest Hour	69,90	From Russia With Love	69,90	Marvel Ultimate Alliance	179,00	RAYMAN 4	179,00	Star Wars: Episode III Revenge of Sith	99,00	Tony Hawk's Underground 2	69,90
Cold Fear	79,00	God of War	69,00	Medal Of Honor: Frontline	69,90	Richard Burns Rally	69,90	Stuart Little	39,00	Tourist Trophy	199,00
Death by Degrees	139,00	Goldeneye: Rogue Agent	49,90	Medal Of Honor: Rising Sun	69,90	Shadow of the colosus	189,00	Syberia 2	79,00	True Crime Streets of LA	69,90
Disney Extreme Skate Adventure	69,90	Gran Turismo 3	69,00	Medal Of Honor: Wojna w Europie	69,90	Shark Tale (Rybki z ferajny)	119,90	Tekken 5	69,00	Ty The Tasmanian Tiger 2: Bush Rescue	69,90
Dragon Ball Z Tenkaichi	169,00	Gran Turismo 4	69,00	Midway'S Arcade Treasures 1	69,90	Shinobido	199,00	The Da Vinci Code	129,00	Ultimate Spiderman	119,90
Driv3r	99,00	Grand Prix Challenge	69,90	Midway'S Arcade Treasures 3	69,90	Shrek 2	69,90	The God father PL	139,00	X-Men Legends	119,90
Driver Parallel Lines	99,00	Hack (2DVD)	189,00	Mortal Kombat Armageddon	149,00	Shrek: Super Slam	119,90	The Sims	69,90	X-Men Legends II: Rise of Apocalypse	119,90
Enter the Matrix	99,00	Harry Potter i Czara Ognia	179,00	Mortal Kombat Deception	69,90	SingStar 80 PL	149,00	The Sims 2	69,90		
EyeToy 3	69,00	Harry Potter i Kamień Filozoficzny	69,90					The Sims Bustin' Out	49,90		
F1 2005	69,00	Harry Potter i Komnata Tajemnic	69,90								

NINTENDO DS

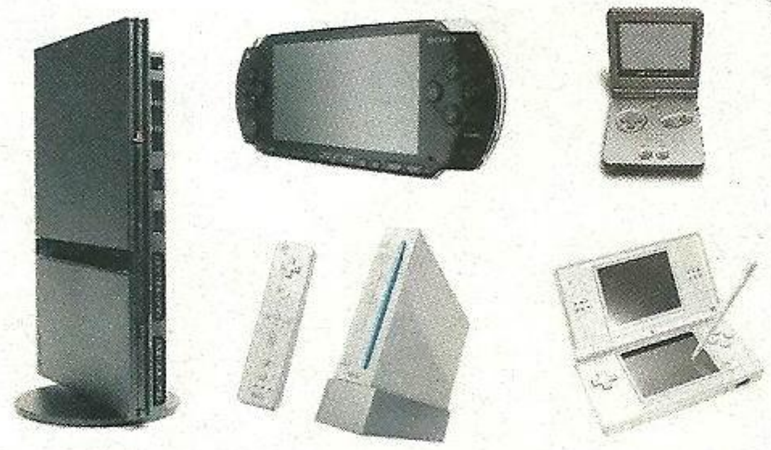


Advance Wars Dual Strike	169,00	The Orginal Trilogy	169,00	Pokemon Dash	169,00
Animal Crossing	159,00	Mario and Luigi partners in Time	169,00	Pokemon Link	169,00
Another Code	159,00	Mario Hoops	179,00	Pokemon Mystery Dungeon: Blue Rescue Team	179,00
Big Brain Academy	139,00	Mario Kart	169,00	Polarium	99,00
Burnout Legends	129,00	Mario vs Donkey Kong 2	179,00	Resident Evil Deadly Silence	159,00
Castlevania	169,00	Marvel Nemesis: Rise Of The Imperfects	129,00	Ridge Racer	169,00
Dalmatyńczyki i przyjaciele	179,00	Meteos	169,00	Settlers	179,00
Fifa 06	129,00	Mistrzostwa Świata FIFA 2006	89,00	The Sims 2	129,00
FIFA 07	129,00	Need For Speed Carbon Own The City	129,00	The Sims 2 Zwierzaki	129,00
Fifa Street 2	149,00	Need For Speed Most Wanted	129,00	Tiger Woods Pga Tour	129,00
Goldeneye: Rogue Agent	129,00	New Super Mario Bros	159,90	Trauma Center Under the Knife	189,00
Harry Potter i Czara Ognia	129,00	Phoenix Wright	169,00	Vietifull Joe	129,00
Harvest Moon	169,00			Yoshi Touch and go	159,00
Lego Star Wars II:					

PS ONE



KONSOLE



Nintendo DS. lite konsola czarna	619
Nintendo DS. lite konsola biała	619
Playstation 2 Fajny Pak (+8 MB +3xDVD z grami) Gwarancja 12 miesiecy w autoryzowanych serwisach Sony w całej Polsce	529
Playstation 2 Driver Pak (+8 MB +Driver Parallel Lines +2xDVD z grami) Gwarancja 12 miesiecy w autoryzowanych serwisach Sony w całej Polsce	599
Nintendo Wii konsola + zestaw gier Sports	999
Oryginalna karta pamięci Sony 8 MB	69,99
Oryginalna joypad Dual Shock Sony	99
Dodatkowy rysik do DS. 1 szt.	10
PSP konsola czarna + 1 GB Memory Stick Sony	929
PSP konsola biała + 1 GB Memory Stick Sony)	929
PSP konsola czarna + 2 GB Memory Stick Sony	1077
PSP konsola biała + 2 GB Memory Stick Sony)	1077
PSP konsola czarna zestaw podstawowy base pack	777
PSP konsola biała zestaw podstawowy base pack	777
PSP karta pamięci Sony Memory Stick Pro Duo 1GB	189
PSP karta pamięci Sony Memory Stick Pro Duo 2GB	349

SONY PSP

Ape Academy 2	179	Rise Of The Imperfects	169,00	Over the Hedge Holiday	139,90
B-Boy	179	Marvel Ultimate Alliance	179	Pacman World 3	169,00
Burnout Legends	89,00	Me & My Katamari	169	Passport to Prague	119,00
Daxter	179,00	Medal Of Honor Heroes	169	Pursuit Force	89,00
Dead To Rights: Reckoning	169,00	Medievil	89	Ridge Racer	89,00
Def Jam Fight For NY: The Takeover	169,00	Midway'S Arcade Treasures: Extended Play	169	Ridge Racer 2	179,00
EA Replay	89,00	Mistrzostwa Świata FIFA 2006	89	Shrek Smash'n'Crash Racing	119
Everybody's Golf	89,00	Mortal Kombat Deception: Unchained	169	Socom	179
F1 Grand Prix	89,00	MYST	169	Spiderman the Movie 2	89
F1 Grand Prix 06	179,00	Nascar 07	169	SSX On Tour	169
FIFA 07	169,00	NBA Ballers: Rebound	169	Star Wars Battlefront II	99
Fifa Street 2	169,00	NBA Live 06	129	Syphon Filter Dark Mirror	179
Fight Night	169,00	NBA Live 07	169	Tekken dark Ressurection	179
From Russia With Love	169,00	NBA Street Showdown	169	The Godfather The Game	169
Gangs of London	179,00	Need For Speed Carbon Own The City	159,00	The Sims 2	169
Harry Potter i Czara Ognia	169,00	Need For Speed Most Wanted 5-1-0	169,00	Tiger Woods Pga Tour 07	169
Key of Heaven	179,00	Need For Speed Underground Rivals	169,00	Tony Hawk Project 8	179
Lego Star Wars II: The Orginal Trilogy	169,00	NHL 07	169,00	Tony Hawk's Underground Remix	89
lemmings	179,00			Untold Legends	89
Loco Roco	179,00			Wipeout Pure	89
Lord Of The Rings: Tactics	89,00			WRC	89
Marvel Nemesis:				X Men Legends II Rise of Apocalypse	119,9

Masz problem z płytą? Przeskakuje? Może już nie czyta tak jak dawniej? Mamy najlepsze na świecie lekarstwo. Regeneracja płyt CD, CDR, CDRW, MiniCD, DVD, DVDR, DVDRW

12 zł za sztukę a już przy 5 płytach nie liczymy kosztów wysyłki. Dla sklepów i stałych Klientów atrakcyjne rabaty. Zapraszamy.

KGW Kupuj Graj Wymieniaj

Jeśli znudziła się gra daj szansę zagrać w nią innym
Przyjmujemy gry używane w rozliczeniu zakupu gier nowych i używanych
Warunki: gra w języku angielskim lub polskim, oryginał, działająca, kompletna i zainteresowanie z naszej strony
Stare na nowe, stare na stare, u nas wszystko jest możliwe!

SERWIS

Masz problem z GBA, SP, DS., DS. lite, GC czy Wii? Oficjalny Autoryzowany Ogólnopolski Serwis konsol NINTENDO to teraz EXE !!!
Jeśli możemy w czymś pomóc to zapraszamy! Naprawiamy sprzęt Nintendo w ramach gwarancji Lukas Toys jak i po gwarancji serwis@exe.com.pl

GALAKTYKA EXE

Super Odlotowy Sklep Firmowy Galaktyka EXE - zapraszamy także w weekendy (do godz.21)

Galaktyka EXE - PARK HANDLOWY BIELANY, ul. Czekoladowa 9/260, Bielany Wrocławskie.
Najłatwiej znaleźć nasz sklep wchodząc od strony IKEA

Skorzystaj z naszego nowego sklepu internetowego: WWW.FAJNY.PL

www.fajny.pl

JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?

DZWON:	DZWON:	PISZ na adres:	INTERNET:	BIURO HANDLOWE sprzedaż hurtowa:
od godz. 8 do 16 0-71 353 7002 FAKSUJ: 0-71 353 7010	od godz. 10 do 21 !!! 0-71 311 03 58 0 601 73 2888	EXE ul. Kolista 8 54-152 Wrocław	www.fajny.pl www.exe.com.pl exe@exe.com.pl	EXE ul. Kolista 8 54-152 Wrocław

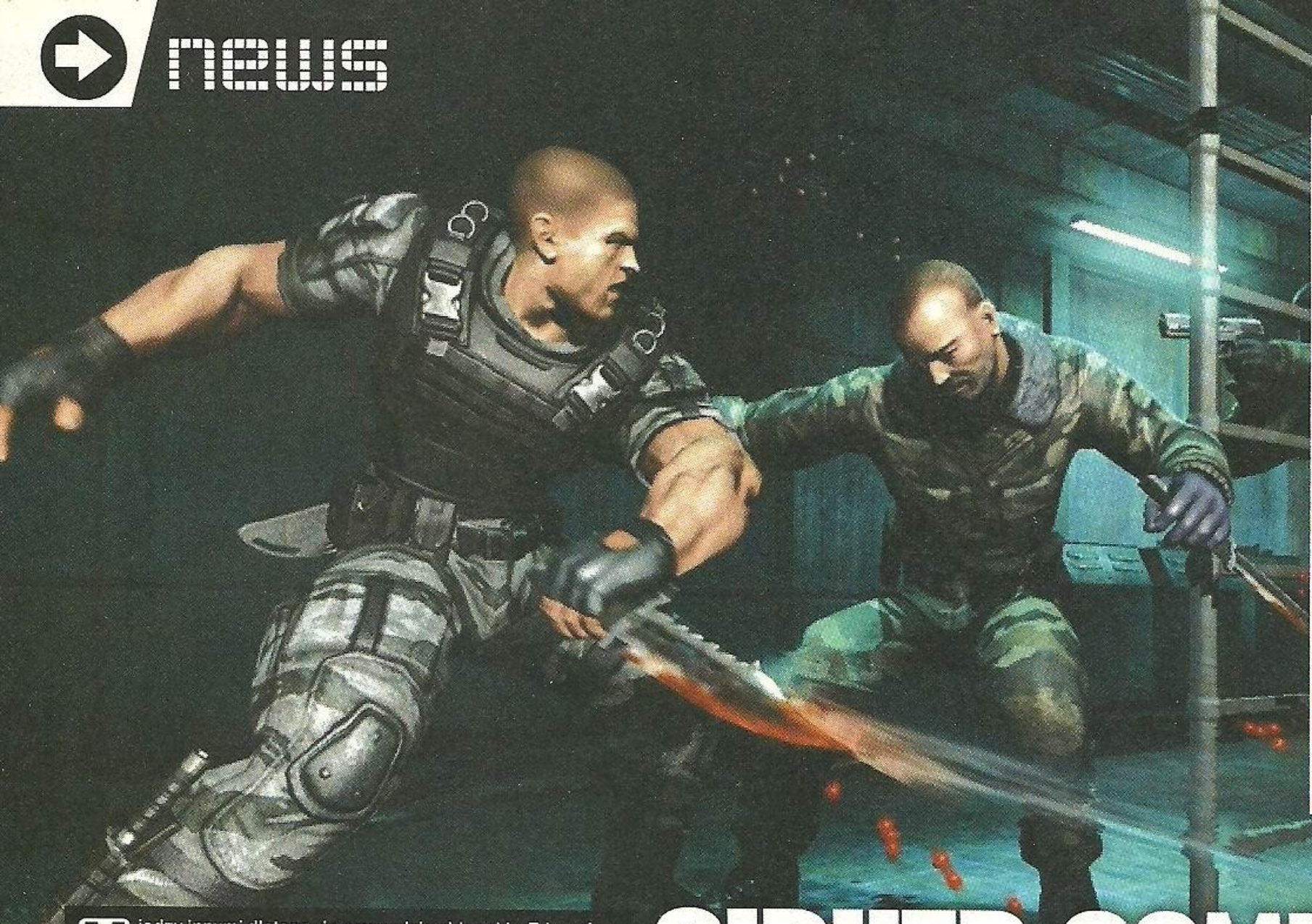
**konsola z ogólnopolską gwarancją SONY Poland. NASZE CENY dotyczą nowych, oryginalnych i nieużywanych produktów.
NASZA OFERTA to gry wyłącznie w wersjach ANGIELSKICH. NASZE CENY zawierają podatek VAT. KOSZTY WYSYŁKI + 9,95 zł. PRIORYTET +11,95 zł.**

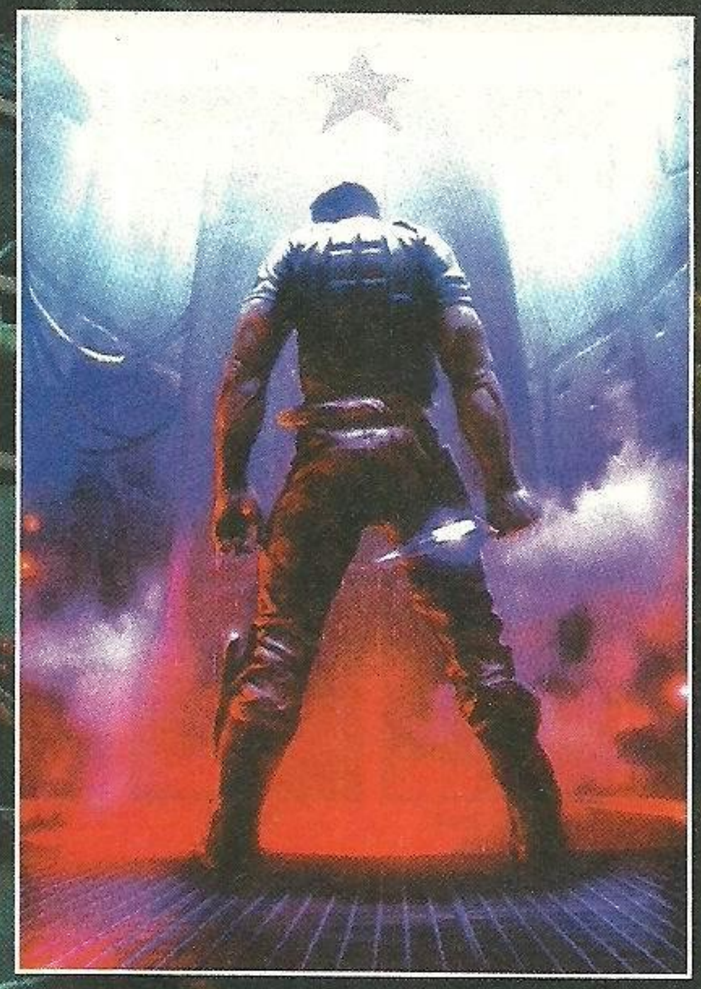
ZAPRASZAMY DO WSPÓŁPRACY ODBIORCÓW HURTOWYCH ORAZ SKLEPY

www.fajny.pl

15 LAT Z WAMI JAK CO DZIEŃ

EXE DAK





CIPHER COMPLEX

PS3 | XBOX 360 SPRAWA STOI NA OSTRZU NOŻA

Między innymi dlatego, że wprawdzie chłopaki z Edge of Reality robią, jak mówią, grę pod siebie, bo są zapalonymi graczami i sami już nie mogą się jej doczekać, ale mają problem, bo nie znaleźli jeszcze dla swego projektu wydawcy. My trzymamy za nich kciuki, bo jak sami się zaraz dowiecie – Cipher Complex ma potencjał. A dlaczego jeszcze? O tym również już niedługo...

Założenia są ambitne – zawsze przy absolutnie nowym projekcie pojawia się kwestia opłacalności i ryzyka, że gra się nie przyjmie. Może lepiej zrobić coś na bazie komiksu, filmu, może trzasnąć kontynuację? Dobrze, że takie rozważania nie doprowadziły do porzucenia tego ciekawego projektu. Prace nad CC trwają już jakieś dwa lata, specjalnie dla Was zebraliśmy wszystkie dostępne informacje na ten temat.

Jako pan John Cipher (Jan Szyfr) będziemy musieli wykonać misję wyjaśnienia sprawy satelity szpiegowskiego, który w niewyjaśnionych okolicznościach został zestrzelony z orbity... Zzz... Ziew... Może się to jeszcze jakoś rozwinie – musimy poczekać.

Już teraz możemy natomiast pooglądać pierwsze materiały udostępnione szerszej publice. Screeny z silnika gry i artworki mają bardzo ciekawy klimat, a do tego od strony czysto technicznej wyglądają bardzo dobrze. Co prawda otoczenie jest jeszcze dość sterylne, ale już postacie prezentują się obiecująco. Szczególnie podobają nam się mięśnie i teksturki ciuchów.

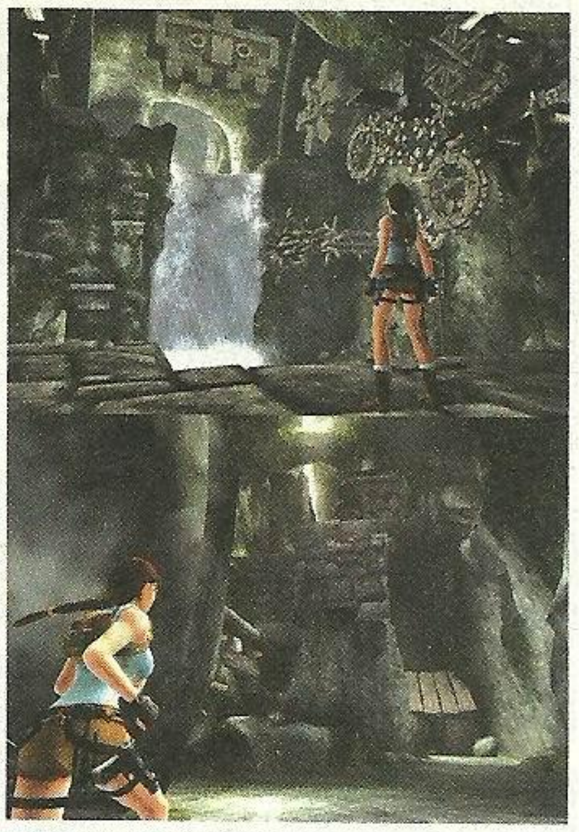
Ale gry to oczywiście nie tylko grafika – liczą się również inne ich elementy (i nie, nie chodzi tutaj o sterowanie). Twórcy przywiązują należytą wagę do sztucznej inteligencji oraz dowolności przy wyborze ścieżki przebiegu naszych misji. Szczególnie ten drugi element prezentuje dość niespotykane podejście – grę można przejść jak jateczkę bez zagłębiania się w szczegóły fabuły czy historii postaci. Można też postawić sobie za cel jej wymasterowanie, poznanie wszystkiego, co przygotowali dla nas panowie producenci i tym samym nie przejechać się na tym, że gra nie oferuje nam zbyt dużo.

A właśnie – czym właściwie ma być Cipher Complex? Według zapewnień do rąk naszych trafi swoisty mix skradanki i gry akcji oraz chodzonej mordoklepki. Czy zauważyliście już, że brakuje strzelania? Bo wszystko wskazuje na to, że Janek będzie wyposażony tylko w nóż i polegać będzie na sile własnych mięśni i umiejętności walki w zwarciu. Brzmi naprawdę doskonale – oby tak właśnie było. Musicie bowiem wiedzieć jeszcze coś – autorzy powiedzieli, że ukrywanie się już nie jest fajne, znudziło się! Co proponują? Od teraz ciemność, cień i zaułki służyć będą jako przystanki, które odwiedzimy w drodze do kolejnych ofiar. Nie jesteśmy już skazani na ostrożność, a przyczajka jest środkiem do efektownej eksterminacji wroga! Z jednego zaciemnionego kąta w drugi przemkniemy niezauważeni, żeby później wykonać krwawą rzeźnię na niczego niespodziewającym się strażniku. Mechanizm ma być prosty i nastawiony na maksimum satysfakcji, intuicyjny i wygodny. Proste nie mają za to być zachowania A.I. – prace nad wcześniejszymi projektami nauczyły twórców jak ważne jest, by przeciwnicy stanowili wyzwanie i nie wkurzali jakimiś anormalnymi zagrywkami. Wrogowie mają reagować różnie w zależności od kilku czynników. Zestrzelona żarówka może spowodować kilka zachowań – jeden ze strażników może wezwać wsparcie, inny ostrzela podejrzany teren, jeszcze inny zadzwoni po elektryka. Fajnie.

Zawsze z szeroko rozpostartymi ramionami witamy tzw. nowe IP (intelectual property – własność intelektualna, czyli po prostu nowy pomysł) – lepsze świeżo posiekane nożem mięcho na stole, niż odgrzewane kotlety. ■■

CHŁOPAKI Z SĄSIEDZTWA

Edge of Reality to stosunkowo młode studio założone w 1998 roku przez głównego programistę ekipy Iguana, Roba Cohena oraz Mike'a Panoffa wywodzącego się z Paradigm. Na początku konwertowali głównie gry z serii Tony Hawk's z PS one na N64, a ostatnio stworzyli m.in.Pitfall: The Lost Expedition i Over the Hedge. Ich najciekawszym projektem, niestety już skasowanym, było Fear & Respect – gra gangsterska ze scenariuszem przygotowanym przez John Singletona (reżyser m.in. „Chłopaków z sąsiedztwa") oraz ze Snoop Doggiem w roli głównej. Zobaczymy, czy Cipher Complex nie spotka przypadkiem ten sam los. Szkoda by było.



■ Remake ma być wzbogacony o nowe rozwiązania – to zawsze dobra wiadomość. Także Lara wygląda jakoś po ludzku; nie ma monstrualnych... tych no... piersi. Choć małych też nie ma, no fakt.

Lara Croft Tomb Raider: Anniversary

PLAYSTATION 2 | PSP STARA MIŁOŚĆ NIE RDZEWIEJE

A dzięki temu z wielkimi nadziejami spoglądamy na remake'i najlepszych, kultowych gier. Szczególnie, jeśli plakaty z podobiznami ich bohaterów zdobiły nasze ściany. A któż z graczy nie miał swego czasu plakatu z panną Larą Croftówną na ścianie?

To mogło się zdarzyć każdemu – po graniu na SNESie, C64 czy jakimś innym sprzęcie przed pierwszym PlayStation ujrzenie Tomb Raidera w akcji doprowadzało do płaczu bezradności i szczęścia. Gra w dniu premiery i jeszcze długo po nim uznawana była za przełom. Jeśli jakiś tytuł oferował kamerę zza pleców, to mówiono, że jak w TR, jeśli była sexy-bohaterka, to prawie tak, jak w TR. Doskonałe zagadki, klimat i błysk geniuszu uczyniły z pierwszej odsłon przygód Brytyjki kult. Później była część druga, trzecia, czwarta... czar prysł, fani coraz częściej wracali wspomnieniami do zarania przygód. Dopiero w kwietniu 2006 po tylu latach i zszarganiu dobrego imienia seria doczekała się godnej kontynuacji. Tomb Raider Legend napisany od podstaw przez uzdolnioną brygadę z Crystal Dynamics wydany został na wszystkie liczące się platformy.

Anniversary to w zasadzie wznowienie jednego z kamieni milowych naszej branży. I bez znaczenia, czy jest się fanem, graczem z wielkim stażem, czy zupełnie nowym w światku grania – na tę pozycję czekać po prostu należy. Po części dlatego, że naprawdę uzdolniona ekipa już raz udowodniła, że potrafi zrobić coś z niczego. Stojąc na niemal przegranej pozycji przywrócili blask przygodom pani archeolog. Teraz, mając jako tło doskonałą część pierwszą i mieszając ją z dotychczasowymi dokonaniami, wszystko wskazuje na to, że będzie dym i szał, gdy tajemnicza organizacja zwraca się do panny Croft o pomoc w poszukiwaniach artefaktu „Scion". Jeśli nas pamięć nie myli, fabuła pierwowzoru raczej wolno się rozkręcała i nie do końca była jasna. Teraz, ponad dziesięć lat od swego debiutu, może stanie się bardziej klarowna.

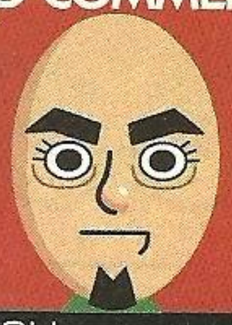
Świetne mechanizmy znane z TR: Legend w połączeniu z klimatem prekursora nowych przygodówek stanowić mają wybuchową mieszankę. Garnitur ruchów poszerzony o nowe akcje, zwolnienia czasu w wybranych momentach, wciskanie odpowiednich przycisków na czas lub w poprawnej kolejności, płynne ruchy i dopracowane sterowanie – te wszystkie elementy nadać mają starej grze nowego blasku. Nie wątpimy, że będzie grubo.

Przed dziesięcioma laty na atmosferę całości składały się takie czynniki, jak świetnie dobrane miejsca akcji, logiczne zagadki, ścieżka audio (ciche przygrywki tylko w wybranych momentach, kroki, odgłosy natury) i nastawienie na eksplorację, a nie dziką rzeź. Wymieszanie klasycznych atrybutów z nowymi rozwiązaniami przyprawia nas już teraz o szybsze bicie serca. Szczególnie, gdy pomyślimy o znanych adwersarzach – zapomnijcie o uzbrojonych po zęby najemnikach. Tutaj zawalczymy z nietoperzami, wilkami, niedźwiedziami, a nawet z bestiami prosto z Parku Jurajskiego – odwiedzą nas raptory i sam król T-Rex.

WYMIESZANIE KLASYCZNYCH ATRYBUTÓW Z NOWYMI ROZWIĄZANIAMI PRZYPRAWIA NAS JUŻ TERAZ O SZYBSZE BICIE SERCA.

Gra przygotowywana jest na PS2 i PSP (kolejne gry wyłącznie na maszynki Sony + PC). Szczególnie smuci fakt, że posiadacze Xboxów i GaCków obejść się muszą smakiem. Wersja na PSP dostanie dodatkowo tryb multi, zaś na obu konsolach spodziewamy się długiej i wymagającej gry, która ukaże się w nieokreślonym bliżej terminie. Ale jeszcze w tym roku. ■■

N(E)O COMMENTS
PS2 STORY



GULASH

Narysujmy wykres, pokazujący przy pomocy opadającej i wznoszącej się sinusoidy sprzedaż konsol na świecie. PS3 i Wii dopiero zaczynają swoją długą drogę, ale krzywa rośnie – ile będzie konsol rzuconych na rynek, tyle się sprzeda. Xbox 360, dostępny od roku, z blisko dziesięcioma milionami sprzedanych konsol mierzy dość wysoko. Na razie jednak nic nie zagraża pozycji PlayStation 2 – to najpopularniejsza konsola na świecie, także i w naszym pięknym kraju.
Można mieć trzy peesdwójki za cenę jednego Xboxa 360, dwie i pół za Wii i pewnie można będzie mieć pięć za PlayStation 3. Na pewno PS2 nie zdechnie natychmiast śmiercią tragiczną, niczym pierwszy Xbox – osobiście przewiduję wzrost zainteresowania tą konsolą, gdy przeciętny gracz zobaczy wreszcie PS3 na półce sklepowej za dwa i pół tysiąca. Niestety, najlepsi autorzy gier muszą już dłubać przy next-genach. Trzeba więc cenić to, co zostało na PS2. Z naprawdę mocnych rzeczy będzie choćby Final Fantasy XII, God of War 2, Burnout Dominator, Medal of Honor Vanguard, S.O.C.O.M, nowy Need For Speed (bo nie wątpię, że będzie także na PS2), kolejne edycje FIFA i Pro Evo (też będą), Rogue Galaxy, Test Drive Unlimited, Tomb Raider Anniversary, Dawn of Mana. To na pewno nie wszystko. Zostaje jeszcze masa drugoligowych tytułów, których na pewno peesdwójce nie zabraknie.
A więc, głowa do góry – w tym roku jeszcze będzie w co grać! I nie martwcie się, że w tym miesiącu słabo to wygląda w recenzjach. Poza tym ta konsola ma tak potężną bibliotekę dobrych gier, że razem na pewno znajdziemy pozycje warte Waszej uwagi, które wcześniej przeoczyliście. Już niebawem zaczniemy je przypominać, dla tych wszystkich, którzy z PS2 zostaną jeszcze jakiś czas. ■■

W PRODUKCJI

NAJNOWSZE PROJEKTY NA PS2/PSP ODKRYTE PRZED ŚWIATEM

FREE RUNNING

Core Design, po odebraniu im Tomb Raidera przez Eidos, nie wiedzie się najlepiej. Z firmy odeszli założyciele, bracia Adrian i Jeremy Smith, a reszta ekipy od jakiegoś czasu nie może znaleźć sobie miejsca. W międzyczasie skodowali na PS2 i PSP grę traktującą o Le Parkour, czyli z braku lepszego określenia, wyczynowym bieganiu i skakaniu w jak najbardziej ekstremalnych warunkach. Ciekawe, czy tym razem Core wstanie na nogi?

DAVID DOULLIET JUDO

Sporty walki i w ogóle gry walki, czyli mordobicia, od jakiegoś czasu na konsolach nie cieszą się taką popularnością, jak w czasach świetności PS one. Soul Calibur 3 to komercyjna porażka, Virtua 5 to jedna wielka niewiadoma i tylko Tekken – jak to Tekken – trzyma się i sprzedaje. Francuzi szykują nam za to na PS2 judo firmowane przez jednego ze swoich mistrzów – ma być realistycznie, ale i przyjemnie. Z chęcią sprawdzimy tę pozycję.

SHINING FORCE EXA

Długa seria zręcznościowych erpegów Segi znajdzie jeszcze jedną odsłonę na PlayStation 2 w postaci Shining Force Exa. W grze, podczas rozgrywanych w czasie rzeczywistym potyczek, przyjdzie nam kierować dwiema postaciami – wojownikiem i czarodziejką, a między walkami będziemy rozbudowywać i przebudowywać na wszelkie sposoby bazę wypadową – Geo Fortress. Brzmi doprawdy intrygująco, a i grafika zapowiada się nieźle.

DAWN OF MANA

Już w marcu Square wypluje prawdziwego następcę kultowej gry z czasów SNESa – co prawda wcześniej były czynione przeróżne próby z brandem MANA, ale na pewno nie na taką skalę. To przepiękny, trójwymiarowy action-rpg przywodzący kolorystyką, wykonaniem i designem świata na myśl kultowe Kingdom Hearts. Na grach Square nie zawodzimy się i zawsze trzymają pewien solidny poziom. Inna sprawa, że zabilibyśmy za sequel Vagrant Story...

JACKASS THE GAME

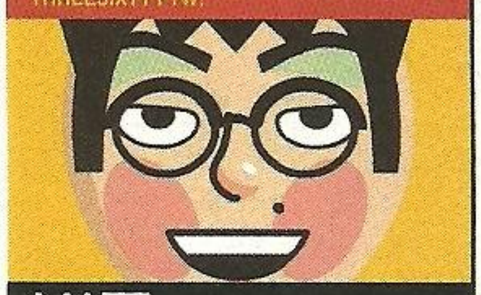
Jeśli jesteście fanami Jackassów, oglądaliście dwa kinowe filmy i macie kolekcję DVD z przygodami chłopaków, być może z radością sięgniecie po interaktywną grę video bazowaną na przygodach Johnny'ego Knoxvillve'a, Bama Margery, Steve-O i reszty szacownej ekipy. Szykowana na PS2 i PSP pozycja pozwoli wirtualnie sprawdzić najciekawsze akcje, których podejmowali się ci nie do końca normalni goście.

LEGEND OF THE DRAGON

Game Factory, znane raczej z pozycji dla najmłodszych graczy (Noddy, Garfield i takie tam) szykuje action-rpg połączone z mordobitką na motywach popularnego gdzieś za oceanem serialu animowanego. Gra ukaże się na PS2, PSP i Wii, a opowiadać będzie o dwunastu strażnikach starożytnego chińskiego zodiaku, czekających w swoich świątyniach na śmiałka pragnącego wyrwać im ich sekrety. Tym śmiałkiem będzie, naturalnie, gracz.

N(E)O COMMENTS

THREESIXTY FTW!



MATT

Wiem, że nie powinienem „kopać leżącego", ale nic też nie poradzę na fakt, że strasznie to lubię. W grudniu, a dokładnie w połowie grudnia zaopatrzyłem się wreszcie we własne, bielutkie X360, zasiliłem w najgłośniejsze tytuły na tę konsolę (zbyt wielu ich nie ma, więc praktycznie każdy w miarę grywalny jest z urzędu głośny), postrzelałem do Locustów w Gears of War, zniszczyłem tysiące Akridów w Lost Planet, wysiekałem stada pokrak w Ninety Nine Nights i werdykt mam jeden – oto moja zabawka na kolejne lata! Może trochę zdziwiło mnie to, jak obojętnie podchodzę do Gears of War i jak spłynął po mnie klimat Xbox Live Arcade, ale nie w tym rzecz. Nie mogę, no po prostu nie mogę zapomnieć słów Kena Kutaragiego, który niczym lwica bronił wysokiej ceny PlayStation 3. „Obiad w ekskluzywnej restauracji jest droższy, niż jedzenie z przydrożnej budy z hot dogami" – mówił KK. No więc pytam – jak te słowa mają się do sytuacji, która na rynku gier video panuje obecnie? Pomijam nawet fakt, że Gears of War wykańcza graficznie wszystkie gry, a Lost Planet to (zdaje się) najcudowniejsza strzelanina w historii Capcomu. Zauważcie, że branża pisząca o grach dzieli się generalnie na dwa obozy. Jeden z nich twierdzi, że (w oparciu o słowa developerów) X360 i PS3 mają zbliżoną moc i ciężko będzie jednej z maszyn pogromić rywalkę. Druga grupa upiera się, że PS3 rządzi, bo marka PlayStation to „nie-w-kij-dmuchał" i jeszcze nas wszystkich porządnie zaskoczy. Nie wątpię, ale chodzi mi raczej o to, z czym OBECNIE mamy do czynienia na rynku elektronicznej zadymy. PS3 kosztuje 599 dolarów – a przynajmniej w praktyce, bo Ci nieliczni, co nabyli konsolę w dniu premiery, spychają swoje egzemplarze nawet za dwukrotnie więcej. Na Allegro kupić można PS3 za „okazyjne" 2800 złotych, ale i tak najwięcej peestrójek schodzi po 3600. Dokładnie połowę tego zapłaciłem za X360 i pakiet gier, które sprawiły, że siedzę z nosem w telewizorze i cieszę się jak małe dziecko. Wariuję, ilekroć zobaczę nowy kawałek architektury w GOW, masę atakujących robali w Lost Planet, nowy Achievement w Dead Rising i kolejny puchar w Burnout Revenge! PS3 takich gier nie ma. Ja wiem, że za wcześnie jest, aby oceniać to, jak PS3 poradzi sobie z konkurentami, ale... czy jest za wcześnie, aby ocenić surowym okiem to, czym Ken usprawiedliwił wysoką cenę? PS3 nie ma Gears of War, choć kosztuje krocie. NFS Carbon wygląda słabo, a MotorStorm i Resistance: Fall of Man nie są przecież grami, dla których kupuje się system. Jaram się PS3, ale ze smutkiem stwierdzam, że dziś bym go sobie nie kupił! Sorry Ken, no bonus... A co, jeśli te konsole naprawdę mają zbliżoną moc? ■■

■ Criterion nie ma z tą grą nic, albo prawie nic wspólnego – są zajęci Burnoutem nowej generacji. Dominatora opracowuje Electronic Arts UK.

Burnout Dominator

PS2 PSP CZCIJ MATKĘ SWOJĄ...

Posiadacze konsol Sony mogą już zacierać ręce, bo oto na początku grudnia właściciel marki Burnout – EA – zapowiedział wydanie kolejnej części kultowych wyścigów wyłącznie na PS2 i PSP. Wiadomość doskonała, cieszmy się. Twórcy otwarcie mówią o gigantycznej bazie użytkowników konsol PlayStation, ale pojawia się również motyw oddanie czci właśnie. Przełomowa i rozchwytywana seria narodziła się na PS2 – nic więc dziwnego, że sentyment mógł przyczynić się do takiego rozwoju wydarzeń. Ale nie wierzmy w bajki – kasa rządzi rynkiem – przy stosunkowo niewielkim nakładzie pracy EA zarobi krocie na sprzedaży kolejnej części nie tylko na następnej generacji sprzętu, ale – przede wszystkim – na odchodzącej. Za grę odpowiedzialny jest inny team developerski, ale panowie ojczulkowie z Criterion bacznie czuwają nad wszystkim, co ma magiczne słowo na „B" w tytule.

Przełom? Phi... Dobrze znane slogany: jazda na krawędzi, możliwie ryzykowna, szybka i... trudna! No, to ostatnie to spory krok do przodu. Szczególnie ostrzymy sobie ząbki na tryb Maniac, którego nazwa powinna wszystko wyjaśniać. Maksymalnie wykręcone ewolucje na drodze, łączenie poszczególnych akrobacji – a to wszystko po to, żeby starym sposobem zapełniać pasek boosta! Tak – znany z dwóch pierwszych części serii pasek powraca. Turbo odpalimy dopiero po napełnieniu paska w całości i gnając na nim postaramy się napełnić kolejny zbiornik. Brzmi trochę skomplikowanie, ale sprawdzało się wyśmienicie – chyba jednak lepiej, niż rozwiązania zastosowane w ostatnich dwóch odsłonach.

Obie konsole dostaną w zasadzie prawie identyczną grę – to doskonała wiadomość, szczególnie dla fanów przenośnego grania – już dawno nie było na PSP dobrego racera, a na przenośne GT czekać nam przyjdzie pewnie jeszcze długo. Autorzy za to chwalą się takimi bajerami, jak zabawa dla sześciu zapaleńców w trybie ad-hoc, nowymi trasami do ściągnięcia i rozwiniętymi tablicami wyników, którymi będzie można się wymieniać. Mowa jednak o przenośnym sprzęcie – stacjonarna konsola dostanie standardowy zestaw opcji do zabawy. Oczywiście nie ma mowy o tym, że Dominator miałby być odpowiednikiem Burnouta następnej generacji – nie będzie otwartego miasta, tuningu i reszty nowych rozwiązań.Z nowości za to wspomnieć należy o Signature Shortcut – tylko przez jakąś arcytrudną akcję wepchnięcia przeciwnika na minę odblokujemy bardzo użyteczny skrót.

Wraz z tymi wesołymi informacjami pojawiło się kilka shotów z gry. Widać na nich wysoki, peesdwójkowy poziom, chciałoby się, żeby wszystkie wydawane na wysłużone PS2 gry wyglądały właśnie tak. Bogate otoczenie, szczegółowe modele aut i ta genialna, ultrapłynna animacja, z której słynie seria. Autorzy za cel postawili sobie również poprawę sterowania na PSP – Legends pod tym względem trochę kulało, Dominator może to nadrobić. Nawet sterowanie za pomocą krzyżaka ma być wygodne, a efekty tak sugestywne, żebyśmy doskonale „czuli" auto. Twórcy zapewniają, że poznali konsolkę lepiej i wycisną z niej ostatnie soki – trzymamy za słowo.

Developerzy próbują znaleźć złoty środek między oczekiwaniami wyznawców części pierwszej i drugiej (były naprawdę momentami przegięte w kwestii trudności), a maniaków ostatnich dwóch, które były bardziej przystępne. Jeśli wyeliminowany zostanie dyskusyjny motyw taranowania innych pojazdów, to nasze dłonie i czoła znów zleją się potem w najbardziej odjechanych momentach, bo błędy nie będą wybaczane, co brzmi niemal jak wyzwanie. Dla graczy. Praca w studiach idzie na pełnych obrotach – do wiosny już niewiele czasu. A nam już marzy się druga część Black... ■■

PRZEŁOM? PHI... DOBRZE ZNANE SLOGANY: JAZDA NA KRAWĘDZI, MOŻLIWIE RYZYKOWNA, SZYBKA I... TRUDNA!

■ Niewiele już zostało pierwszoligowych gier na PS2 i trzeba cieszyć się z każdej nowości, nawet jeśli ma być to kontynuacja. My się cieszymy.

newsflash

RARE ROZDARTE

Bracia Stamper, Chris i Tim, założyciele kultowego Rare, a w czasach 8-bitowych komputerków właściciele brandu Ultimate Play The Game odeszli z własnej firmy, by szukać w życiu czegoś nowego. Studio Rare, jako część Microsoft Game Studios, będzie miało teraz nowe szefostwo.

PRZEZ CRACKDOWN DO HALO 3

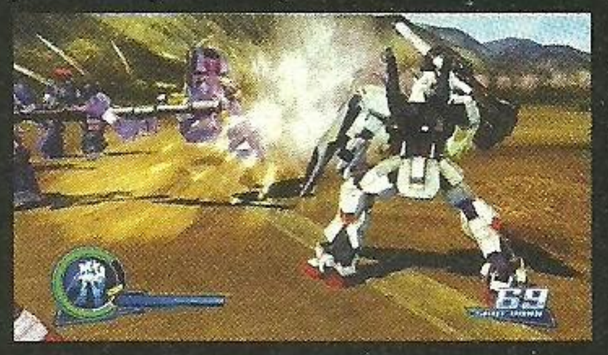
Kupując Crackdown na Xboxa 360 gracze w pudełku z grą znajdą specjalne klucze, które umożliwią im uczestniczenie w betateście multiplayerowym Halo 3. Crackdown zapowiada się nieźle, a tu jeszcze taka atrakcja...

YAKUZA 3 IS COMING...

Toshihiro Nagoshi, szef ekipy Amusment Vision odpowiedzialnej za znakomitą grę Yakuza (i jej sequel, o który w wersji angielskiej Gulash codziennie bije pokłony na dywaniku) zapowiedział, że jego team już pracuje nad kolejną częścią cyklu na konsole nowej generacji.

DYNASTY GUNDAM

Namco Bandai zakontraktowało ekipę Omega Force, twórców ubóstwianych w Azji slasherów Dynasty/Samurai Warriors, do stworzenia podobnej gry w realiach Gundama. W Gundam Musou walki będą odbywać się na lądzie i w powietrzu, a nawet w kosmosie. Gra planowana jest na PlayStation 3.



MISJA FRONTOWA!

Square zapowiedziało remake Front Mission na Nintendo DS. Już wiosną... w Japonii.

GBA SP
349,-
GBA SP BRIGHTER BACKLITE SCREEN
379,-

NINTENDO DS LITE
599,-

PSP VALUE P.
849,-
PSP CERAMIC WHITE
TEL

GAMECUBE OD
250,-

XBOX
599,-

PS2 SLIM
499,-
PRZY ZAKUPIE PS2 KARTA PAMIECI TYLKO
65,-

PS2 SLIM
+WRC RALLY E.
555,-

XBOX 360 PREMIUM
1449,-

NINTENDO Wii
TEL.

WYSYŁKA W 24h

199,-

199,-

229,-

209,-

199,-

tel.

219,-

219,-

169,- 169,- 189,-

159,- 179,- 169,-

już wkrótce

tel.
akcesoria do XBOX 360

extra cena

do 149,-

do 119,-

119,-

179,-

49,-

OTWARTE
10.00-20.00

ELECTRONICDREAMS

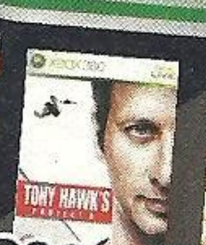
Adres: JANA PAWŁA II 43 A PAWILON 28 01-001 Warszawa
Tel: (022) 636 51 14 Kom: 509 533 693 Serwis: 509 533 679
E-mail: electronicdreams@op.pl www.electronicdreams.pl

WYSYŁKA, RATY, HURT, DETAL
PROFESJONALNY SERWIS, DROBNE USTERKI NAPRAWIAMY OD RĘKI
SKUP, SPRZEDAŻ, WYMIANA GIER, ODTWARZACZE MP3
MOŻLIWOŚĆ NEGOCJACJI CEN
NAJWIEKSZY WYBÓR GIER I AKCESORII DO WSZYSTKICH KONSOL

ZAPRASZAMY HURTOWYCH ODBIORCÓW Z CAŁEJ POLSKI

209,-

199,-



209,-

219,-

199,-

199,-

209,-

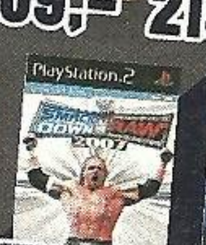
239,-

199,-

209,-

179,-

tel.



179,-

169,-

169,-

169,-

169,-

169,-

169,-

tel.

tel.

tel.

tel.

tel.

tel.

PEŁNA OFERTA NA STRONIE WWW
LUB INFORMACJA TELEFONICZNA

(022) 636 51 14
509 533 693

PASJONUJĄCE WIEŚCI O NOWEJ GENERACJI KONSOL

NEXT-GEN NEWS

PLOTKI Z BRANŻY

MGS NA X360?

Na pewno gracze wybaczyliby MS zamieszanie z update, gdyby prawdziwe okazały się plotki o pozyskaniu dla X360 Metal Gear Solid 4. Podobno zarząd Konami widzi spory potencjał i szansę na zarobienie na Xboksie większej floty, niż na debiutującej z problemami PS3. Kojima jednak jest nieugięty, tym bardziej, że jego studio jest mocno wspierane przez samo Sony. Dla Japończyków to jedna z najważniejszych gier, mogąca zaważyć na sprzedaży nowego plejaka, więc nie pozwolą sobie odebrać exclusive'a. Z drugiej strony może się okazać, że będzie to tylko wyłączność czasowa i w końcu MGS4 trafi na Xboxa.

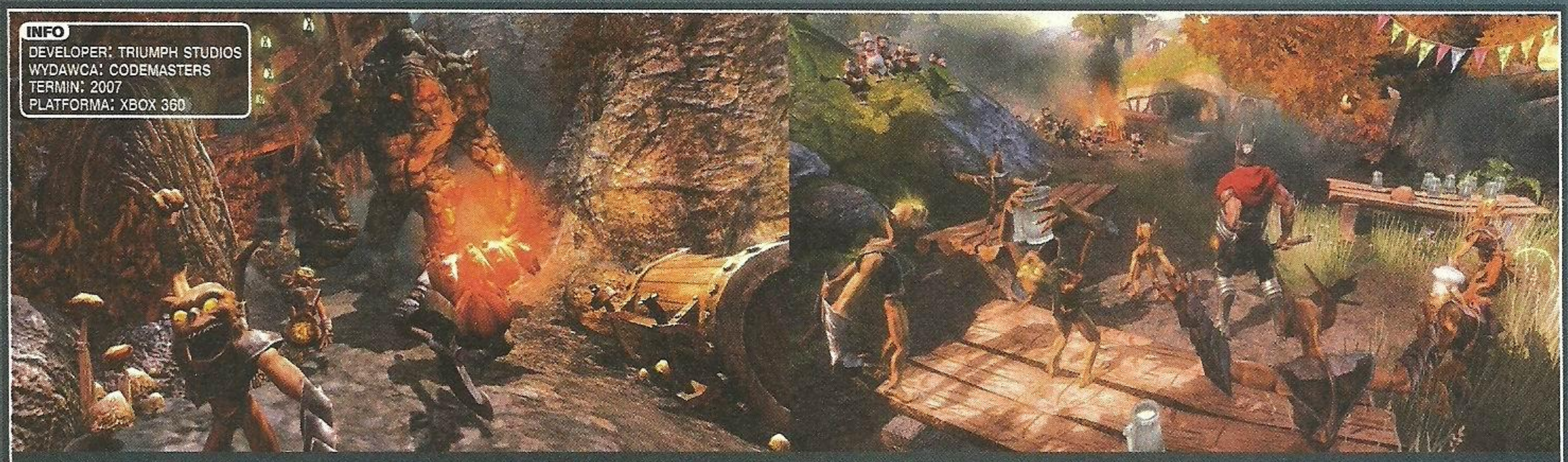
Gorący okres świąteczny już za nami, ale ciśnienie na nextgeny nie opada. Europa oszalała na punkcie Wii, mnóstwo osób wciąż czeka na PS3, które powinno pojawić się w marcu, chociaż jak się okazuje wciąż łatwo znaleźć sceptyków (a może złośliwców?) uparcie twierdzących, że Sony ponownie przełoży termin premiery swojej konsoli. Raczej w to nie wierzymy, szczególnie patrząc na ostatnie zmiany kadrowe zapowiadające przejście japońskiego giganta do kontrataku. Zaczynamy właśnie od wieści z obozu Sony.

STARE, NOWE SONY

Przez ostatnich kilkanaście miesięcy firmie nie szczędzono słów krytyki odnośnie jej konsolowej polityki. Przesuwanie terminu premiery systemu, problemy z produkcją, demonstrowanie ściemnionych trailerów zamiast grywalnych wersji, to tylko część spraw, o które wszyscy mają do koncernu żal. Zarząd długo to wytrzymywał, ale widocznie ostatnio przelała się czara goryczy i zdecydowano, że Ken Kutaragi, twórca sukcesu PlayStation, musi ustąpić miejsca komuś innemu. Nowym szefem Sony Computer Entertainment został Kaz Hirai, dotychczasowy numer jeden w amerykańskim oddziale firmy. Jego zastępcą mianowano Davida Reevesa, a na nową głowę SCEA wybrano Jacka Trettona. Kutaragi doglądać będzie tego, co dzieje się w firmie, ale odsunięcie go jest wyraźnym sygnałem, że jego czas powoli przemija. Po ogłoszeniu tych rewelacji natychmiast zaczęto spekulować na temat ewentualnego pójścia Sony w ślady Segi, czyli skupieniu się na tworzeniu gier i oprogramowania, przy całkowitej rezygnacji z wprowadzania na rynek nowych konsol. Takie podejście może sugerować wybór na stanowisko szefa SCE właśnie Kaza, a więc osoby zajmującej się do tej pory wyłącznie softem. Z tą teorią nie zgadzają się pracownicy Sony, a na pewno nie chciałby, żeby to było prawdą Martin Kenwright, szef Evolution. Twórcy Motorstorma już nie mogą się doczekać tego, jak będą wyglądać gry i cała branża za pięć lat. Według Kenwrighta kolejna generacja wprowadzi ogromne zmiany, na które dziś nie jesteśmy przygotowani.

DZIWNY JEST TEN KRAJ

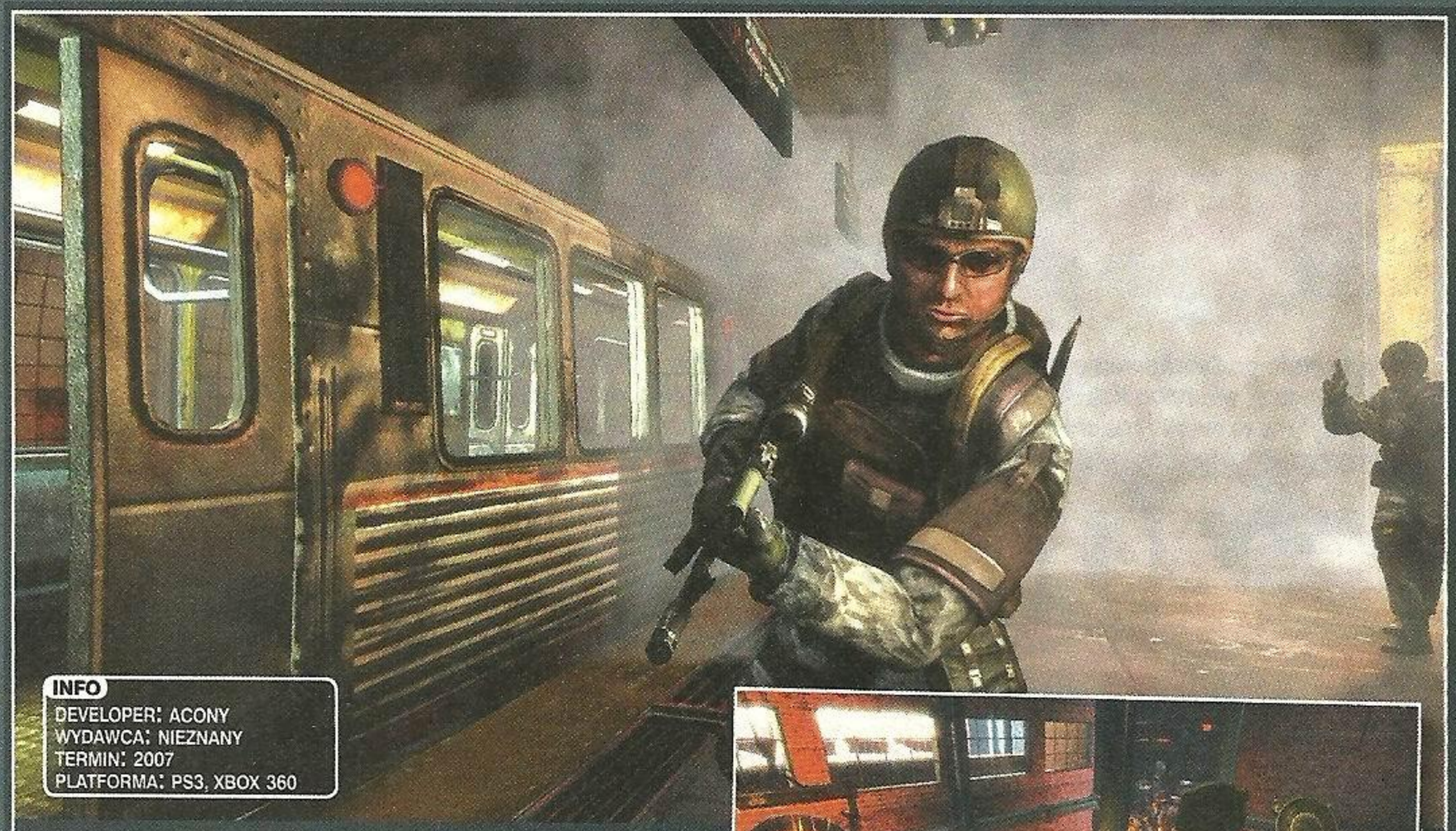
Ten sam Martin Kenwright ma powody do zadowolenia. Motorstorm jest najlepiej sprzedającą się grą na PS3 w Japonii. Dziwne, jeśli wziąć pod uwagę, że to europejski tytuł, ale nawet nie próbujemy zrozumieć wyborów mieszkańców Kraju Kwitnącej Wiśni. Czy wiecie, że Sony od premiery sprzedało tam ponad dwa razy więcej peestrójek niż Microsoft Xboxów przez cały rok? W Japonii jest w tej chwili mniej więcej sto osiemdziesiąt tysięcy użytkowników Xboxa 360. Jednakże Sony nie ma zbytnio powodów żeby się cieszyć, bo prawdziwą konkurencję na tamtejszym rynku stanowi Nintendo. Skośnoocy bracia wykupili wszystkie Wii przygotowane na start, a więc około czterystu tysięcy egzemplarzy, co po podsumowaniu amerykańskiej premiery dało łączną liczbę miliona konsol sprzedanych w ciągu pierwszych tygodni życia systemu. Warto jednak na chwilę powrócić do X360, bo jak się okazuje, jego sprzedaż ostatnimi czasy jest niezwykle, jak na Japonię, wysoka. Wszystko to za sprawą Blue Dragon, pierwszej na Xboxa gry Hironobu Sakaguchiego (ojca Final Fantasy). W ciągu tygodnia „smok" sprzedał się w ilości ponad osiemdziesięciu tysięcy sztuk i dla tego jednego tytułu konsolę Billa zakupiło ponad trzydzieści pięć tysięcy żółtych braci. Teraz już nie powinno być wątpliwości, dlaczego Sakaguchi jest tak ważny dla Microsoftu.



INFO
DEVELOPER: TRIUMPH STUDIOS
WYDAWCA: CODEMASTERS
TERMIN: 2007
PLATFORMA: XBOX 360

OVERLORD

Jeśli do tej pory najczęściej podczas sesji z konsolą wybuchaliście śmiechem przy Dead Rising, Overlord może być pozycją właśnie dla Was. Podobnie jak w capcomoskiej rzeźni pierwsze skrzypce zagrają bezmózgie, agresywne istoty, zachowujące się w komiczny sposób. Tyle tylko, że tym razem nie będzie chodzić o ich zabijanie. No i nie będą to zombiaki, a stwory przywołane do życia dzięki magii. Czarnej, bowiem głównym bohaterem jest do szpiku kości zły i opętany maniakalną żądzą władzy czarnoksiężnik, który dziesięć lat przed wydarzeniami przedstawionymi w grze nie spodobał się kilku walczącym w imię miłości i sprawiedliwości śmiałkom. Po latach spędzonych gdzieś w otchłani powraca i chce się zemścić, a posłuży się w tym celu dziwnymi stworami ślepo słuchającymi jego rozkazów. I do tego bardzo agresywnymi. Czterema typami stworów będziemy sterować przy użyciu przycisków odpowiedniego koloru. Czerwone spopielą z daleka niewinne istoty kulami ognia, zielone ninjasy zaatakują z zaskoczenia, a niebieskie ożywią poległych w boju. Najwięcej śmiechu dostarczą jednak brązowi stanowiący standardowe mięso armatnie, potrafiący wykorzystywać podniesione przedmioty do walki. Pół biedy gdyby były to kije, miecze albo inna broń, ale oni użyją na przykład dyni jako hełmu, patelni i widelców jako broni, a często przystąpią do pojedynków z czapkami szefa kuchni na głowach. Niezwykle zabawnie zapowiada się obserwowanie ich, gdy z tak niepoważnym orężem zabiorą się za zabijanie, a także podczas walk z silniejszym przeciwnikiem, na które specjalnie wyślecie ich żeby się ponabijać z tego, jak idiotycznie giną. Nietypowe miejscówki, jak trawione tajemniczą plagą miasto, przezabawny design świata i postaci oraz tryb kooperacji i deathmatche online mogą sprawić, że ten nietypowy tytuł bardzo przypadnie nam do gustu już tego lata. ■■



INFO
DEVELOPER: ACONY
WYDAWCA: NIEZNANY
TERMIN: 2007
PLATFORMA: PS3, XBOX 360

PARABELLUM

Shooter przeznaczony tylko do rozgrywek online. Dwie drużyny walczące ze sobą w grze będącej konsolowym odpowiednikiem Counter Strike'a. FPS śmigający na silniku Unreal 3.0. Tytuł wciąż czekający na wydawcę.

Kilka zdań, a już wiecie, czym jest projekt o nazwie Parabellum. Jeśli nie jesteście na stałe podłączeni do sieci, prawdopodobnie możecie o nim zapomnieć, bo o zabawie offline autorzy nie mówią ani słowa. Albo po prostu w końcu zainwestujcie w internet, bo może Was ominąć ciekawy tytuł, w którym ścierają się ze sobą terroryści próbujący dwudziestomegatonową bombą atomową wysadzić Nowy Jork (i połowę Stanów) w powietrze i oddział Delta usiłujący temu zapobiec

Kampanie online prowadzone będą w dwunastu sekcjach, na które złożą się różne fragmenty Nowego Jorku, a więc nie zabraknie walk w wieżowcach, metrze, na lotnisku oraz wielu innych ciekawych miejscówkach. Na kilku poziomach pojawią się interesujące dodatki, jak helikopter pozwalający z lotu ptaka przyjrzeć się zajmowanym przez wroga pozycjom, czy wyrzutnie ochoczo zasypujące oponentów gradem rakiet.

Wyjątkowo smakowicie prezentują się tryby zabawy. Classic to normalna walka na jednej planszy, ale już Strategic Warfare ma przenieść graczy na mapę taktyczną, gdzie długi czas planować będą kolejne ruchy zanim przeniosą się na pole walki. My najbardziej chcemy sprawdzić Public Warfare, w którym po skończeniu walk w jednej sekcji, gracze przenoszeni będą do kolejnej, wybieranej przez oddział Delta szukający przez cały czas bomby zbliżającej się z każdą sekundą do momentu wybuchu. Autorzy chwalą się, że w grze znajdzie się mnóstwo eksplozji, mocno modyfikujących w pełni niszczalne otoczenie. Jeśli tylko znajdą wydawcę, być może jeszcze w tym roku przekonamy się o wartości Parabellum. ■■

ALE TAKŻE INTERSUJĄCY

Poprawić sytuację Xboxa w KKW może również Virtua Fighter 5, dotychczasowy exclusive dla PS3. Sega oficjalnie ogłosiła premierę wersji na X360 późnym latem tego roku i jest to kolejna bolesna strata exclusive'a dla Sony po Assassin's Creed i GTA IV. Wersja na PS3 trafi do Europy podczas premiery konsoli. Tymczasem gorzej niż moglibyśmy się spodziewać radzi sobie w Japonii nowa Zelda. Lepiej od niej sprzedaje się Wii Sports i Wii Play. Co prawda ciężko odnieść to do USA i Europy, gdzie tylko co czwarty posiadacz Wii nie nabył Twilight Princess, bo w obu przypadkach Sports jest sprzedawane w komplecie z konsolą, ale i tak jest to dość zaskakująca informacja. Widząc dobre wyniki sprzedaży Wii, Sony zmieniło swoje podejście do konsoli konkurencji. Może pamiętacie, jak pracownicy firmy ciepło wypowiadali się na temat sprzętu, mającego w ich mniemaniu uzupełniać się z PS3 i być tak zwaną konsolą drugiego wyboru. Teraz, gdy okazuje się, że to Wii sprzedaje się dużo lepiej, ze strony Sony pojawiają się głosy krytyki. Konsola Ninny nazywana jest nowinką techniczną, którą kupuje się raczej z ciekawości i nie stanowi ona zagrożenia dla nowego plejaka, oferującego znacznie więcej możliwości zabawy. Koncern od razu też przeszedł do ofensywy oferując do spółki z Namco do zakupu poprzez PlayStation Store znanego z PSP Tekkena Dark Resurrection, podkręconego do rozdzielczości 1080p, sprawiając tym samym japońskim fanom serii sporą niespodziankę. Amerykanie i Europejczycy mają im czego zazdrościć.

ŚWIIAT ŚWIIRUJE NA ŚWIIĘTA

Wii na całym świecie sprzedaje się jak szalone. W ciągu pierwszych dwunastu godzin po premierze w Wielkiej Brytanii nowy dom znalazło aż pięćdziesiąt tysięcy konsol. Po krótkich wyliczeniach wychodzi ponad jedna sztuka na sekundę! W takim tempie łatwo było pobić o trzydzieści tysięcy dotychczasowy rekord sprzedaży w weekend ustanowiony przez nowego Xboxa (70 tysięcy). W tej chwili Wii jest nie do zdobycia, a przy okazji następnej dostawy większość sztuk trafi do ludzi, którzy kilka miesięcy temu składali preordera nie łapiąc się już na pierwszy rzut. Problemy ze zdobyciem konsoli dotyczą oczywiście nie tylko UK, ale całego świata. Patrząc na wstępne dane do końca roku sprzedało się już prawie dwa miliony Wii. W tym czasie około miliona osób nabyło PS3. W czasie świąt podobno zarządził Xbox trafiając do dwóch milionów domów. Jednakże konsola Nintendo może jeszcze dużo mocniej namieszać, jeśli do sprzedaży trafi nowa wersja Free Loadera ze stajni Datela. Ta magiczna płyta, doskonale znana posiadaczom GCN, pozwala na ominięcie blokady regionalnej, a więc możliwe stałoby się odpalanie importowanych z innych kontynentów gier. Mało tego, już dzisiaj mówi się o wprowadzeniu nowej wersji kolorystycznej Wii oraz takiej, która pozwoli odtwarzać filmy na DVD.

DWA OBLICZA LIVE!

Być może wtedy Microsoft skusiłby się na obniżenie ceny Xboxa, utrzymującej się na wysokim poziomie głównie z powodu kłopotów Sony i długiej nieobecności Wii na rynku. MS mógł sobie do tej pory pozwolić żądać od nas dużej kasy, ale według analityków zmieni się to w tym roku. Wtedy pewnie jeszcze więcej osób skusiłoby się na Gears of War, absolutnego lidera klasyfikacji najczęściej granych w 2006 roku tytułów poprzez Xbox Live (na X360). W zaledwie sześć tygodni po premierze dzieło Epic zdeklasowało konkurencję. Nie ma się, co dziwić, skoro do tej pory już dwa miliony osób nabyło swój egzemplarz gry. O sile Live przekonał się również Capcom. Oba dostępne na Marketplace dema Lost Planet ściągnięto już w sumie milion razy. W multiplayerowe demko przegrano ponad trzysta tysięcy godzin. Jeśli odbije się to pozytywnie na ilości sprzedanych kopii, Capcom na pewno mocniej pokocha się z Xboxem i usługą Live! Niestety pod koniec października Microsoftowi zdarzyło się trochę nadszarpnąć zaufanie graczy, po tym jak patch do dashboarda zniszczył kilkadziesiąt (jeśli nie kilkaset) konsol. Poszkodowanym firma nie miała zbyt wiele do powiedzenia nakazując im pokrycie kosztów naprawy sprzętu z własnej kieszeni, co zakończyło się sprawą w sądzie. Według prawników Microsoft nie ma żadnych argumentów pozwalających wybronić się od kary.

PROBLEMY? MOŻE

Analitycy przekonują, że problemy Sony z produkcją PS3 odbiją się mocno na sprzedaży konsoli. Podobno w tym roku sprzeda się aż o cztery miliony więcej PS2 (11 milionów) niż PS3 (7 milionów), co byłoby na pewno nie lada sensacją. Dla nas to dobra informacja, bo na świecie jest ogromna baza tych konsol (i w Polsce również), więc spokojnie – jeszcze wiele dobrych gier ma szansę się na niej ukazać. Oby. Tymczasem na problemy Sony nie zwraca uwagi Ubisoft nie zwalniając na moment. Aż pięć tytułów pojawi się podczas premiery PS3. GRAW 2, Rainbow Six: Vegas, Blazing Angels, Oblivion oraz Splinter Cell Double Agent z dodatkowymi mapami dla trybu multiplayer i w jakiś sposób wykorzystujący możliwości SIXAXISa. Francuzi szykują się do kolejnego ataku na Wii. Przebudowana wersja Prince of Persia The Two Thrones, zwana Rival Swords ma szanse pojawić jeszcze przed marcem. Ponadto wydane zostaną dwie pierdółki, jedna to proste gierki dla dzieci do lat siedmiu, a druga nosząca nazwę Spelling Spree może być odpowiednikiem deesowego Brain Training.

ROZMAITOŚCI

Ubisoft szykuje też na Wii Brothers in Arms: D-Day, o którym mówi się, że w odróżnieniu od wersji na PSP ma śmigać na Unreal Engine 3. Bracia powalczą o serca graczy z przygotowywanym przez Electronic Arts Medal of Honor Vanguard, zmierzającym przy okazji również na PS2. Może będzie więc szansa, by przekonać się czy Wii rzeczywiście jest w stanie udźwignąć UE3. Problemów z tym na pewno nie będzie mieć PS3, o której Phil Harrison jak zwykle wypowiada się bardzo ciepło. Szef Sony Worldwide Studios zasłynął ostatnio mówiąc, że nikt nigdy nie wykorzysta w pełni mocy drzemiącej w peestrójce. Według jego słów w tej chwili gry korzystają z mniej niż połowy. Cierpliwość jednak nie jest cnotą zbyt wielu graczy i nikogo nie powinny dziwić próby zdobycia nowej konsoli w niezbyt legalny sposób. Niedawno w Wielkiej Brytanii uprowadzono dwie ciężarówki przewożące Xboxy 360. Skradziono konsol za ponad milion funtów, a więc ponad dwa i pół tysiąca. ■■ [opracował Mielu]

WII WILL ROCK YOU

Firma Interlink poszła śladami Immersion walczącego, z sukcesami, o kilka milionów odszkodowania od Sony i Microsoftu (to ta firma, przez którą w SIXAXIS nie ma wibracji) i oskarżyła Nintendo o kradzież patentu na Wiilota. To nie jedyny problem Ninny, bowiem ostatnio głośno zrobiło się w sprawie smyczy przyczepionych do kontrolera mających zapobiegać przypadkowym wypadnięciom urządzenia z dłoni. Podobno aż za często zdarza się im zerwać (udało się to jednej osobie podczas Poznań Game Arena), a w internecie pojawiły się zdjęcia Wiilotów wbitych w telewizory, wybitych szyb i tym podobnych nieprzyjemności. Nintendo musiało zareagować. Przede wszystkim zaoferowano wymianę pasków na mocniejsze, chociaż firma utrzymuje, że oryginalne przeszły wszelkie testy bezpieczeństwa na piątkę. To jednak nie wystarczyło, więc napisano specjalną instrukcję użytkowania Wiilota. Również bez skutku – zniszczenia wciąż się zdarzają, a ostatnio znalazł się nawet jeden idiota, który chce podać Ninny do sądu, bo coś sobie zepsuł.

新プラス NEO PLUS

Czas na krótkie podsumowanie minionego roku. Zrecenzowaliśmy prawdziwe tony gier na wszelke możliwe konsole, ale tylko kilkanaście z nich naprawdę przyprawiło nas o dreszcze i zasługuje na miano klasyków w swoich gaunkach. Oto najlepsi z najlepszych w 2006 roku!

BEST OF 2006 * BEST OF 2006 *

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

■ Bethesda, Xbox 360

Oto dotychczasowy szczyt osiągnięć konsolowych erpegów spod znaku klasycznego epic fantasy – kompletnie różne doświadczenie od śledzenia losów lekko zniewieściałych bohaterów japońskich gier RPG, w których fabuła determinuje poczynania bohaterów. W Oblivionie cały świat stoi otworem, możesz po nim podróżować praktycznie bez końca (i czasami – celu), co chwilę napotykając zagubione gdzieś w leśnych ostępach ruiny, ogromne zamki na szczytach gór i mniejsze lub większe miasta oraz, oczywiście – przepastne lochy. Wszędzie czają się całe zastępy wrogów do usieczenia mieczem, ustrzelenia z łuku lub upieczenia klasycznym fireballem. Fabuła wprawdzie sugeruje ratowanie świata, ale nic na siłę – można zająć się tym, co chcesz robić, a pobocznych questów jest tyle, że głowa mała. Na dokładkę wprost zachwyca next-genową oprawą.

BLACK

■ EA, Xbox / PlayStation 2

Poczucie mocy, gdy wciskasz analogowy spust na joypadzie, a lufa karabinu na ekranie posłusznie wypluwa serię pocisków w stronę nacierających terrorystów. Niepohamowana radość z wszechogarniającej destrukcji, gdy celna seria szatkuje olbrzymi silos wywołując gigantyczną, sięgającą nieba eksplozję. Wreszcie, pod koniec gry, jedność z dymiącą lufą karabinu, gdy niczym bolid z Burnouta napierasz przez kolejne korytarze niwelując wszelkie zagrożenie. Oto, panie i panowie, Black – najlepsza strzelanina fpp minionego roku pozbawiona elementów taktycznych. Ekipa Criterion, twórcy Burnouta, postawiła na swoim – to jest Burnout fps'ów – szybka, efektowna i niezwykle intensywna jazda bez trzymanki. Trochę za krótka i pozbawiona trybu online, nad czym do dziś ubolewamy, ale mimo wszystko – rządząca.

OUTRUN 2006: COAST 2 COAST

■ Sega, Xbox / PS2

Kiedy na pełnym gazie wejdziesz poślizgiem w pierwszy zakręt, kiedy siedząca na siedzeniu pasażera blondyna zapiszczy z radości swoim falsetem i kiedy usłyszysz znajome dźwięki „Splashing wave" dobiegające z głośników, już wiesz, że właśnie tak powinno to wszystko wyglądać w stricte zręcznościowych wyścigach. Czysta adrenalina plus moc potężnego silnika Ferrari pomnożona przez piękne trasy, którą przyjdzie pokonywać z szybkością niemal trzystu kilometrów na godzinę dostarcza godzin niezapomnianych przeżyć. Bez nudnego grzebania pod maską i brudzenia sobie rąk smarem. Do tego Sega postarała się, aby gra była obszerna, pełna bonusów, po prostu kompletna. A na deser zawsze pozostają najlepsze powerslide'y w historii gier video, wliczając nawet kultowe Sega Rally.

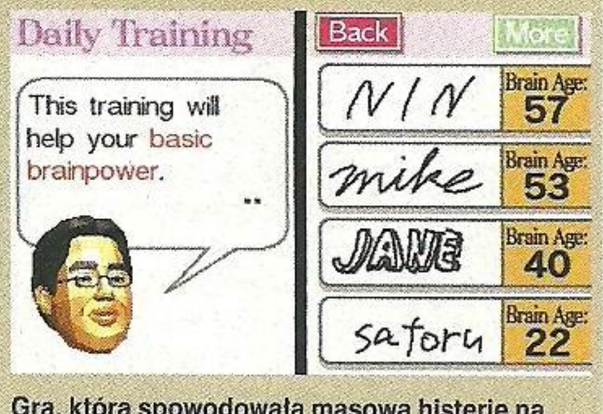
KINGDOM HEARTS II

■ Square Enix, PlayStation 2

Lighthearted. Anglicy mówią na taką konwencję „lighthearted" i trudno o właściwy odpowiednik w polskim języku – oczywiście można napisać „lekkoduszna", ale nie do końca o to chodzi. Gra RPG z kaczorem Donaldem, myszką Miki, psem Pluto i plejadą gwiazd zarówno ze starych, jak i nowych filmów Disneya? Przyznaj, że gdy pierwszy raz usłyszałeś o Kingdom Hearts, pukałeś się w czoło. My przyznamy się do tego, choć ze wstydem. Bo Square Enix, wtedy jeszcze Square, doskonale wiedziało, co robi. Podobnie jest z kontynuacją – lepszą, ładniejszą, bardziej rozbudowaną. Gdy tylko Sora spotka Clouda i Sepirotha, gdy zamieni dwa zdania z kapitanem Jackiem Sparrowem, poczujesz się jak w domu. A gdy główny bohater, wraz z Donaldem i Pluto rzucą się na tłum potworów, niczym Aragorn i jego ludzie we Władcy Pierścieni, zrozumiesz, że Square znowu się udało.

BRAIN TRAINING

■ Nintendo, Nintendo DS



Gra, która spowodowała masową histerię na niespotykaną dotąd skalę w Japonii. Żeby było śmieszniej – głównie wśród dorosłych, którzy rzucili się niczym szarańcza na zarezerwowane do tej pory dla małolatów przenośne konsole. Olbrzymi sukces Nintendo DS w Kraju Kwitnącej Wiśni zawdzięcza w znacznej mierze tej grze i jej następcom, którzy w sile kilku okupowali przez długi czas listy przebojów.
My nie znaleźliśmy w niej fenomenu – to ciekawy zestaw łamigłówek z brzydkim, kanciastym profesorem. Doceniamy jednak wpływ tej gry na popularność i rozwój konsol przenośnych.

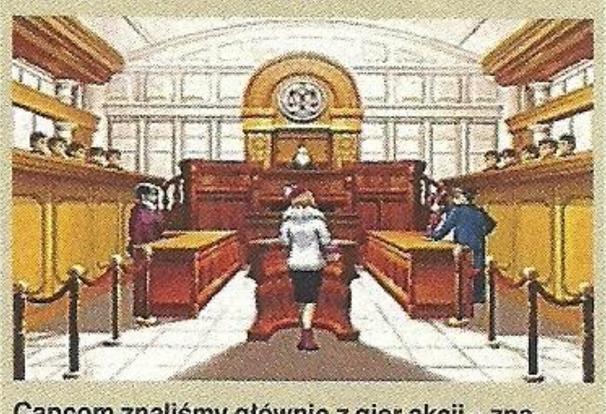
NEW SUPER MARIO BROS.

■ Nintendo, Nintendo DS

Ile razy widzieliśmy ten sam schemat realizowany przez dziesiątki, jeśli nie setki autorów gier video na przestrzeni kilkunastu ostatnich lat? A jednak to właśnie Nintendo, jako jedna z niewielu firm potrafi nadać temu schematowi właściwy szlif i kierunek, by osiągnąć docelowo grę wybitną. A taką, bez wątpienia, jest właśnie New Super Mario Bros.
Obszerna, prześliczna i choć nie do końca wykorzystująca możliwości Nintendo DS, to jednak jedna z flagowych gier na tę konsolę. Nawet jeśli myślicie, że platformerki Was już nie biorą – zagrajcie, szybko zmienicie zdanie.

PHOENIX WRIGHT

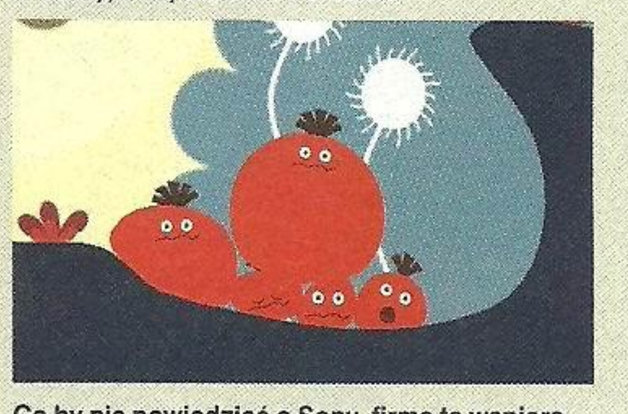
■ Capcom, Nintendo DS



Capcom znaliśmy głównie z gier akcji – znakomitych strzelanin, horrorów, slasherów. Co prawda od czasu do czasu firma zaskakiwała czymś nowatorskim, ale coraz mniej takich perełek w jej dorobku. Tym bardziej cieszy nas, że ta zbudowana na statycznych obrazkach detektywistyczna przygodówka okazała się jedną z najlepszych pozycji w tym roku. Okazuje się, że przy odpowiednich umiejętnościach można z teoretycznie nudnego procesu na sali sądowej zrobić na maleńkich ekranikach prawdziwe piekło i mayhem dla gracza. Jeśli znacie dobrze angielski, to absolutny mus!

LOCOROCO

■ Sony, PlayStation Portable



Co by nie powiedzieć o Sony, firma ta wspiera ciekawe i nowatorskie pomysły swoich wewnętrznych studiów – nawet, gdy wiadomo, że są to rzeczy praktycznie niesprzedawalne i mocno niszowe. Jak choćby ICO. Powitajmy LocoRoco na PSP – grę, co by nie powiedzieć, mocno artystyczną, prostą i niszową. Przygody radosnego gluta w tym rewelacyjnie wykreowanym świecie dały nam tyle radości i słodyczy, jak żadna gra na PSP do tej pory. LocoRoco, choć nie odniosło sukcesu komercyjnego, jeszcze do nas wróci – tego możemy być pewni. I bardzo, bardzo się z tego cieszymy.

* BEST OF 2006 * BEST OF

GEARS OF WAR

■ Microsoft, Xbox 360

Głuche powarkiwanie łańcuchowego bagnetu lancera, sprawia, że zaczynasz się mimowolnie uśmiechać, bo wiesz, że już za chwileczkę, już za momencik, na ekran tryśnie gęsta, czerwona posoka rozrzynanego na połowy wroga. Ten sycący na maksa motyw jest jednak jednym z niewielu w tej grze, gdy z wrogiem stajesz dosłownie twarzą w twarz (w tym drugim stajesz mu NA twarzy...) i możesz wyładować frustrację spowodowaną nieustającą obawą o swoje życie.
GOW pod wieloma względami jest absolutnym przełomem w gatunku strzelanek tpp – przewidujemy, że np. patent z ukrywaniem będzie teraz kopiowany i powielany na wszelkie możliwe sposoby. Ale przede wszystkim – jest to gra świetna w singlu, genialna w kooperacji oraz sieciowym multiplayerze, miażdżąca grafiką i rządząca klimatem oraz patentami. Zdecydowanie warto kupić dla niej Xboxa 360!

CANIS CANEM EDIT

■ Rockstar, PlayStation 2

O tej grze mogłeś nie tak dawno usłyszeć w środkach masowego przekazu, przy okazji kolejnej żałosnej próby zwrócenia na siebie uwagi przez „Konia, który mówi"; naszego ukochanego szefa MENu (czyli Ministerstwa Edukacji Narodowosocjalistycznej... ups, Narodowej oczywiście). Dzięki niemu wiesz już, że gra na pewno jest warta uwagi każdego ucznia. Tym bardziej, że właśnie o szkolnych „przygodach" opowiada. Jak to u Rockstarów – jest prześmiewcza, czasami obrazoburcza, ale widać, że chłopaki nie chcą się jakoś specjalnie narażać prawnikom, więc jest też na maksa komiksowa. I – oczywiście – bardzo rozbudowana. Można robić klasyczne szkolne dowcipy z petardami i kupami w płonących torebkach, strzelać z procy, bić się ze starszymi uczniami, umawiać na randki, chodzić na lekcje i regularnie lądować na dywaniku u dyra... Aż chce się chodzić do szkoły!

THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

■ Nintendo, GCN / Wii

Znasz ten scenariusz od kilkunastu lat: młodzieniec z niewielkiej wioski, straszliwe niebezpieczeństwo, wybraniec bogów i cierpiąca w swej samotności księżniczka. Znasz te dungeony, ile razy wcześniej wypalałeś sobie drogę przez gigantyczne pajęczyny pochodnią albo lampą? Ile razy strącałeś – rzucając kamieniami lub strzelając z procy – skultulle blokujące drogę po pnączach do góry? A jednak przyznaj, że nie ma innej gry, która w tak udany sposób korzysta z dekad nagromadzonych doświadczeń, co Zelda. I choć Twilight Princess można potraktować niemal jak wzbogaconą konwersję Ocarina of Time, ta sama magia nie pozwala odłożyć kontrolera, a gdy prędzej czy później to się stanie, każe wracać myślami do świata Hyrule. Nintendo jest genialne w swojej naiwności, prostocie, czystości i umiejętnym wykorzystaniu symboli.

OKAMI

■ Capcom, PlayStation 2

Bajecznie kolorowy, ręcznie malowany świat rodem wprost z japońskich legend i mitów... Gra, w której mażesz pędzlem umoczonym w czarnym tuszu po lekko pożółkłych kartach papieru tworząc tym samym nowe obiekty w grze, zmieniając noc w dzień, rozwiązując zagadki i walcząc z wrogami... Krótko mówiąc – najbardziej innowacyjna i tchnąca artyzmem gra zeszłego roku na PlayStation 2. A może i w ogóle na wszystkich konsolach. Co ciekawe, na PS2 jest tylko jedna całkowicie nowe IP, które ma wyższą średnią ocen na gamerankings niż Okami... Słynny God of War! Wychodzi więc na to, że Okami jest najwyżej ocenianym przedstawicielem sztuki w grach na PlayStation 2 i w ogóle na maszynach do grania. I choć recenzenci lubią rzeczy (czasami zbyt) ambitne, nowatorskie i przeintelektualizowane, to w tym wypadku nie ma ściemy, w Okami po prostu trzeba zagrać!

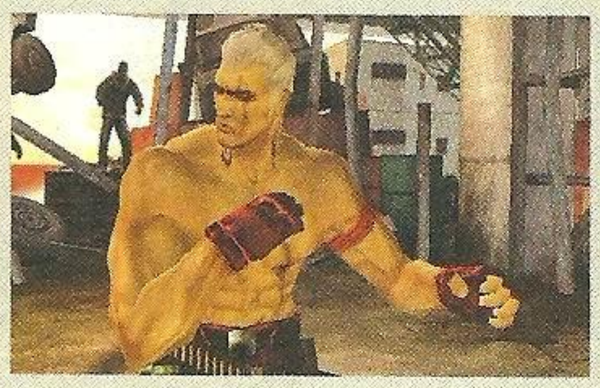
KILLZONE LIBERATION

■ Sony, PlayStation Portable

PlayStation Portale od jakiegoś czasu staje się naturalnym domem dla sequeli gier znanych z PlayStation 2. Dostaje coraz więcej dobrych gier i choć cieszymy się z tego, mamy nadzieję, że wraz z nieuchronnym nadejściem PS3 nikt nie przykręci tego kurka.
Killzone Liberation to jedna z najlepszych gier tego roku na PSP – zrealizowana z rozmachem, wciągająca epopeja wojenna, z genialną oprawą i ostrą jatką. W dalszym ciągu czekamy jednak na obiecany tryb multiplayer i dodatkowe kampanie, które mają być dostępne do zassania z netu już niebawem.

TEKKEN DARK RESURRECTION

■ Namco, PlayStation Portable



Namco od zawsze służyło Sony tym, co miało najlepszego. W naszej opinii są to (kolejność nieprzypadkowa) serie Tekken, Soul Calibur i Ridge Racer. Dwa Ridge Racery już były, a Tekken... Nie skonwertowany, lecz napisany praktycznie od podstaw na PlayStation Portable Tekken: Dark Resurrection jest bez wątpienia jedną z najlepszych gier na PSP, prawdziwym pokazem mocy tej konsoli, a przy okazji po prostu rewelacyjnym mordobiciem. Tak właśnie powinna wyglądać przenośna rozrywka, również bezprzewodowa. No a teraz, szacowne Namco, dajcie nam przenośnego Soul Calibura...

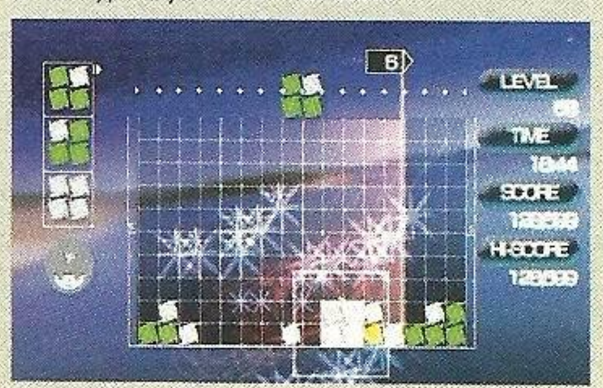
GTA: VICE CITY STORIES

■ Rockstar, PlayStation Portable

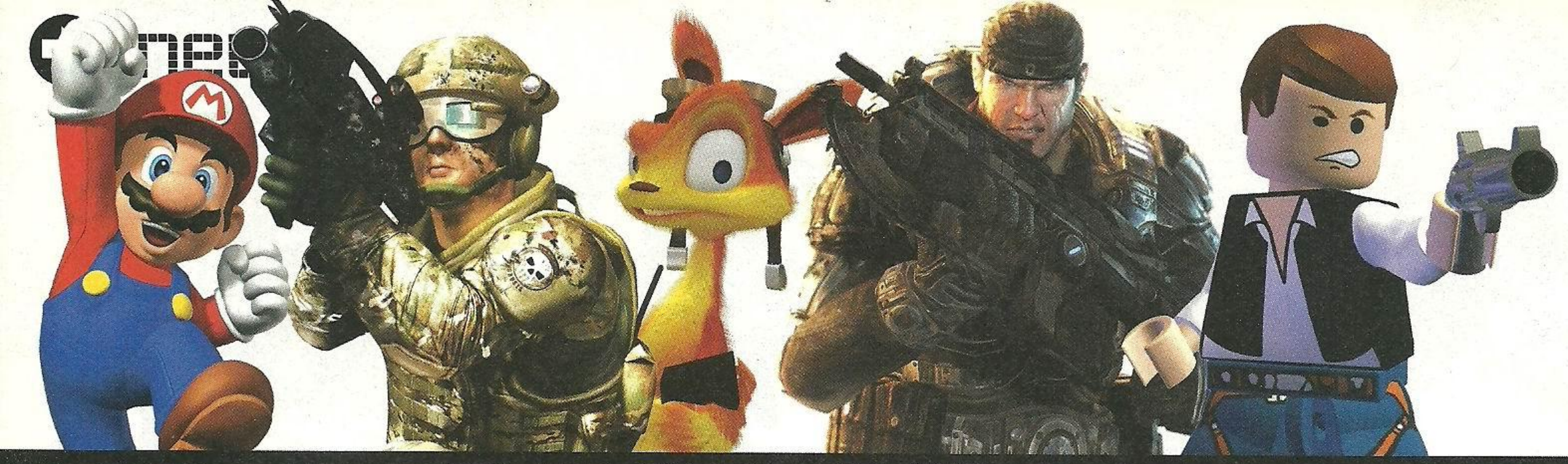
GTA: Liberty City Stories było jedynie preludium do tego, czego doświadczysz w Vice City. Jest to bez wątpienia ukoronowanie dotychczasowej pracy Rockstar na silniku GTAIII; prawdziwe arcydzieło sztuki koderskiej zamknięte na niewielkim UMD. Główny bohater, sierżant Martinez, to twardziel jakich mało, liczba misji, bonusów i dodatków przyprawia o zawrót głowy, a wykonanie, jak na możliwości przenośnej konsoli, to prawdziwe mistrzostwo świata. Najbardziej spójna merytorycznie fabuła spośród wszystkich dotychczasowych części Grand Theft Auto. Oby tak dalej, Rockstar.

LUMINES II

■ Sony, PlayStation Portable



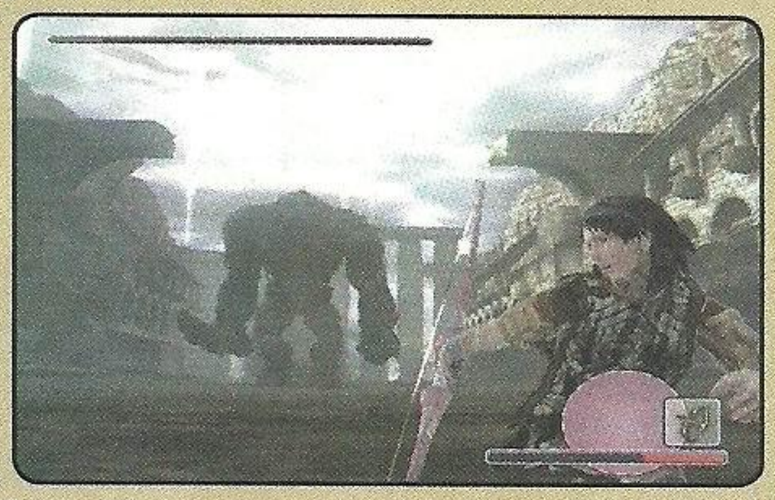
Pierwowzór drugich Luminek to jedna z pięciu gier życia niejakiego Miela, ale nie tylko – w redakcji znane są przypadki przekręcania licznika (zamiast snu), rozmiękczonego ciała (bo ktoś przycampował w wannie na cztery godziny z PSPkiem w ręku), czy niemal wyrywania sobie konsoli i patrzenia z zazdrością na tego, komu udało się PSPka i Lumines tego dnia wyszarpać. Sequel rozwija nieco temat, przynosi bardziej efektowną oprawę i można powiedzieć, że jest bardziej kompletnym produktem, niż pierwowzór. Przenośne konsole są stworzone do takich właśnie gier!



2006 * BEST OF 2006 * B

SHADOW OF THE COLOSSUS

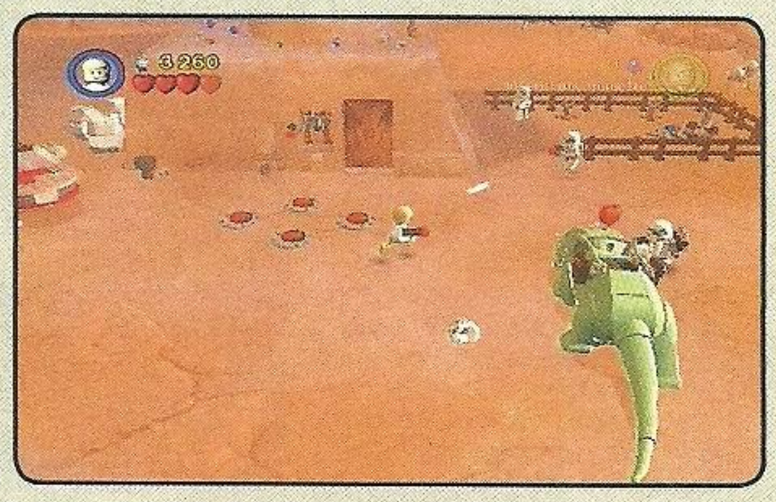
■ **Sony, PlayStation 2**



Po finansowej klapie ICO nikt nie spodziewał się, że Sony wyłoży kasiutę na kolejny tak ambitny projekt. Dobrze, że stało się inaczej... Gra wygląda niepozornie, wręcz biednie, ale gdy po kilku minutach dotrzesz wreszcie do pierwszego Kolosa... Nie ma siły – wytrzeszczysz oczy ze zdziwienia połączonego ze strachem i podziwem – „jak mam z TYM walczyć?!" Nie było jeszcze na żadnej konsoli gry w 3D, w której naszym przeciwnikiem byłyby istoty tak gigantyczny rozmiarów, że można je traktować jak regularny poziom w platformówce i mozolnie zwiedzać w poszukiwaniu słabych punktów. Po pierwszym spotkaniu z Kolosem nie ma już mowy o odłożeniu SOTC na półkę – jest w tej grze coś takiego, co każe przeć naprzód w poszukiwaniu kolejnych Kolosów... A może raczej uczuć, które nieodłącznie towarzyszą walce z nimi... od strachu, przez furię, po żal. Piękna, niezapomniana gra.

LEGO STAR WARS II: THE ORIGINAL TRILOGY

■ **LucasArts, wszystkie**



Na pierwszy rzut oka – niespecjalnie skomplikowana gra dla dzieciaków, które rodzice chcą wprowadzić w świat SW, ale klasyczne filmy są dla nich nudne, zwyczajnie za mało „dżar-dżarowe". Na drugi – fantastyczna zabawka dla owych rodziców, najlepiej w kooperacji z dzieckiem. Pociecha ogląda sobie kolorowe legoludki, śmieje się, gdy Chewie założy na swój włochaty łeb hełm szturmowca i z innych gagów, których nie poskąpili grze scenarzyści. A przy okazji poznaje historię SW w sposób lekki i przyjemny. Rodzic zaś, wkręcony już na maksa, pomaga w trudniejszych momentach i w ogóle pcha akcję dalej. Czyli dla kogo jest ta gra? Dla każdego oczywiście, wprawdzie najlepiej sprawdza się w kooperacji, ale w pojedynkę też jest fajna. Odrzucić może tylko tych, którzy oczekują litrów przelanej krwi oraz przygnębiającego klimatu. No i zdeklarowanych wrogów Gwiezdnych Wojen.

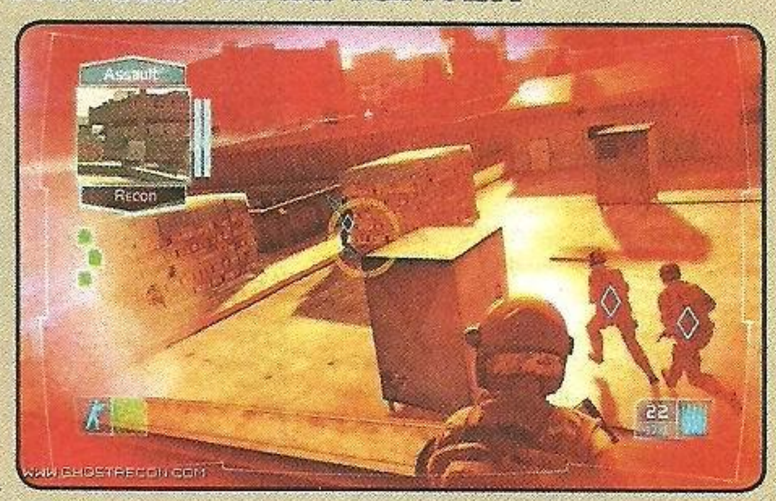
DRAGON QUEST 8: JOURNEY OF THE WITCH KING

■ **Square Enix, PlayStation 2**

Najlepszy dubbing w historii gier video? Bardzo możliwe. Głosy postaci są rewelacyjne, dobrane z mistrzowskim wyczuciem i pomagają identyfikować się z bohaterami tej przekomicznej, a jednocześnie potężnej i rozbudowanej gry. Nawet pomimo faktu, że główny zawadiaka to niemowa, niczym Link w Zeldzie. Sto dwadzieścia godzin to mało, by w pełni poznać świat Dragon Quest 8, a nawet potem trudno rozstać się z bohaterami i ich wydumanymi problemami. Ile pamiętasz gier, których nie chciałeś ukończyć, bo bezpowrotnie byś coś utracił? W ilu grach zbliżałeś się do zakończenia tylko po to, by cofnąć się i poszukać nowych wyzwań? Journey of the Witch King jest właśnie jedną z niewielu takich gier. Nareszcie wiemy, dlaczego Japończycy stawiają serię Dragon Quest nad Final Fantasy; ze wszech miar zasługuje na określenie: kultowa.

GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER

■ **Ubisoft, Xbox 360**



Advanced Warfighter był pierwszym prawdziwie next-genowym tytułem na Xboxa 360, który nie był ani konwersją z PeCeta (jak Call of Duty 2), ani nie wyszedł spod igły Microsoft Game Studios. Pokazał także, co potwierdza recenzowane w tym miesiącu Rainbow Six: Vegas, jak potężną i liczącą się siłą na rynku gier nowej generacji będzie francuski wydawca Ubisoft. GRAW ma wszystko, co powinno cechować pierwszoligową grę next-genową – nowe i niespotykane wcześniej mechanizmy rozgrywki, rewelacyjną oprawę graficzną oraz integrację z siecią, w której zabawa nabiera zupełnie nowego wymiaru. Mało tego, ma też dobrze zrobiony scenariusz – rzecz niezwykła w taktycznych shooterach, skupionych do tej pory raczej na mapach i waypointach. I choć pojawiają się niedoróbki, nie psują tej znakomitej gry. W oczekiwaniu na, miejmy nadzieję, jeszcze lepszy sequel, sięgnijcie po tę pozycję.

ELITE BEAT AGENTS

■ Nintendo, Nintendo DS

Nintendo DS przez kilkanaście ostatnich miesięcy zebrało portfolio naprawdę potężnych tytułów, które doskonale wykorzystują możliwości konsoli i dotykowego ekranu. Elite Beat Agents jest właśnie jedną z nich; idiosynkratycznych mechanizmów tej gry nie sposób pomylić z niczym innym. Prosta, choć niesamowicie wciągająca rozgrywka polega na pukaniu stylusem w ekranik i przeciąganiu go między dwoma punktami w rytmie pulsującej z głośniczków (a jeszcze lepiej: słuchawek) muzyki i w towarzystwie szalonych, wyginających się na górnym ekranie agentów.

CASTLEVANIA PORTRAIT OF RUIN

■ Konami, Nintendo DS

DS z założenia obmyślony był jako następca GameBoya Advance, miał zatem trafić do młodszych graczy. Przemyślenie strategii dało nową obudowę, lepsze ekrany LCD i skryło się pod nazwą Nintendo DS Lite, która, wraz z Brain Training szalonego profesora, zawładnęła także umysłami dorosłych graczy. Nowa Castlevania może nie jest grą stricte dla dorosłych, ale najbliżej jej do horroru (oczywiście poza Residentem na DSa), a przy tym jest, jak zwykle, wykonana z niesamowitym przepychem i niezwykle obszerna. Warto po raz kolejny oczyścić zamek Draculi z wszelkiego plugastwa.

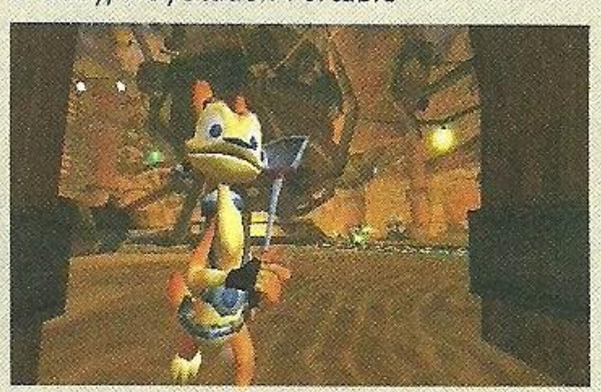
SYPHON FILTER DARK MIRROR

■ Sony, PlayStation Portable

PlayStation Portable jest naturalnym mostem między PS2 a PS3 – wydaje się to być przemyślaną strategią Sony, które wydając coraz więcej sequeli swoich mocnych tytułów na PSP, jakby namawiało graczy do zakupu przenośnej platformy. Syphon Filter: Dark Mirror tylko potwierdza tę teorię – to świetna gra o znakomitej grafice, która w ogólnym rozrachunku wypada znacznie lepiej niż peesdwójkowa Omega Strain. Znakomicie poprowadzona akcja, dialogi, strzelaniny i elementy skradankowe na długo zapadają w pamięć. Jest również znaczenie ciekawiej, niż w Splinter Cell: Essentials.

DAXTER

■ Sony, PlayStation Portable



Niebawem Jak & Daxter powrócą na PlayStation 3, choć nie wiadomo jeszcze w jakiej formie. Chcielibyśmy przepiękną, rozbudowaną platformówkę wzorem trylogii ich przygód, ale równie dobrze Sony może zarządzić zrobienie wyścigów kartów... ble. Wprawdzie Daxter uderzył niespodziewanie, wymiatał jednak grafiką, nietypowymi mechanizmami i bogactwem świata. Nie bez znaczenia była też charyzma głównego bohatera – gadatliwego, wiecznie ściemniającego wiewióra. Jeśli ominęliście tę grę na PSP, wiele straciliście – warto nadrobić to niedopatrzenie jak najszybciej.

MOBILE VERSION
gameloft.com

TYLKO 10,98 ZŁ Z VAT

ZAGRAJ RÓWNIEŻ NA SWOIM TELEFONIE!
WYŚLIJ VEGAS NA DAMOWY NUMER 8089 (*)

* Gra dostępna tylko dla klientów sieci Era, Tak Tak oraz Heyah. Opłata za połączenie z wap według cennika. Więcej gier na www.eraomnix.pl

era MOŻESZ WIĘCEJ

PATRONAT MEDIALNY

WP.PL

SZYKUJE SIĘ GORĄCA NOC

Tom Clancy's RAINBOW SIX VEGAS

JUŻ WKRÓTCE

PC DVD-ROM
Tom Clancy's RAINBOW SIX VEGAS
16+
UBISOFT

* Dotyczy wersji na platformę PC.

16+ www.pegi.info

DWIE WERSJE JĘZYKOWE DO WYBORU! POLSKA I ANGIELSKA *

PC DVD ROM

XBOX 360.

PSP

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl

99,90 PLN *

CENEGA

UBISOFT

WWW.RAINBOWSIXGAME.COM

© 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Persistent Elite Creation, Ubisoft, the Ubisoft logo, Ubi.com and the Soldier Icon are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or countries. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubisoft Entertainment company. "PlayStation", "PS3" and "UMD" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation and/or other countries.

PLAYSTATION 3
SUPLEMENT: MULTIMEDIA I INTERNET

Sony stworzyło multimedialnego potwora. Zaraz dowiecie się jak go kontrolować...

W poprzednim numerze (NEO PLUS 94) opisywaliśmy głównie wrażenia z najnowszych gier i tak zwanego pierwszego kontaktu. Tym razem przyszedł czas na pozostałe funkcje i możliwości tego multimedialnego odpowiednika kombajnu marki Bizon. Zanim zabierzemy się wspólnie za grzebanie w minimalistycznych i estetycznych menusach PS3 padnie słów kilka o tym, jak PlayStation 3 radzi sobie na rynku i czy Sony dało sobie radę z piętrzącymi się przed ich nową konsolą problemami.

Cóż, w tym momencie z punktu widzenia Sony nie jest specjalnie kolorowo – PlayStation 3 zajmuje ostatnie miejsce w wyścigu next-genów, przegrywając już o około milion z Wii i ponad dziewięć milionów z mającym rok X360. Ostrożnie szacując nabywców znalazło około milion peestrójek. Główną przyczyną jest zapewne fakt, że Sony nie dało rady dostarczyć na rynek odpowiedniej ilości sprzętu, bo fabryki nadal nie nadążają z produkcją diod do napędu Blu-ray. Ale to podobnież nie jedyny problem – według doniesień z USA i Japonii, pudełka z konsolami zalegają na półkach niektórych sklepów i zwyczajnie się kurzą. Ile jest w tym prawdy? Nie wiadomo, ale na ebayu ceny spadły już do normalnego pułapu, czyli 600 dolarów za wersję z 60 gigowym dyskiem. A to znaczy, że gorączka chyba rzeczywiście opadła i po prostu zaczyna brakować chętnych... Czy ktoś w ogóle przypuszczał, że coś takiego jest możliwe? Jednak specjaliści nie tracą rezonu – jeden z analityków przekonuje, że do 2010 roku na rynek trafi 75 milionów peestrójek, a inni, powołując się na badania rynku, twierdzą, że PS2 ma się jeszcze nieźle i dopiero w ciągu dwóch najbliższych lat połowa użytkowników starszej konsoli Sony planuje przesiąść się na PS3. Połowa, czyli ostrożnie szacując – ponad 50 milionów graczy! Po cichu liczymy w N+, że Sony postara się ułatwić i przyspieszyć podjęcie tej decyzji, obniżając w niedalekiej przyszłości cenę konsoli. Na przykład przed kolejną Gwiazdką, która prawdopodobnie będzie kluczowa dla wyniku konsolowego starcia gigantów. Przypuszczamy nawet, że Sony może być do takiego ruchu zmuszone obniżką ceny X360, która w końcu przecież musi nastąpić. Oraz fenomenalną dotychczasową sprzedażą Wii. Na pewno będzie ciekawie.

No nic, my i tak musimy jeszcze chwilę (dłuższą lub krótszą) na PS3 poczekać – Sony nie potwierdziło ani dokładnej daty premiery, ani listy gier dostępnych na starcie systemu w Europie. Na pewno będzie ona obszerniejsza niż w przypadku japońskiej i amerykańskiej premiery, a i sam system powinien być bardziej dopracowany, bo jak za chwilę przeczytacie – nie wszystko jest w nim idealne, choć nie da się ukryć, że możliwości ma naprawdę imponujące – ich dogłębne obadanie zajęło kilka godzin! Gotowi? No to jazda!

MUZYKA

W ramach testów do konsoli wpychaliśmy płyty CD oraz DVD z muzyką, podłączaliśmy przenośne odtwarzacze na USB, karty SD, Compact Flash i Memory Stick... Z każdego nośnika dało się bez większego problemu i natychmiastowo odtworzyć (lub skopiować) muzykę w formatach, które PS3 zna i lubi: ATRAC, MP3, MP4 i WAVE. Jedyne czego PS3 nie polubiło, to przenośny dysk twardy na kablu USB. Szkoda. Muzę da się też swobodnie ripować na dysk z płyt CD – PS3 wykorzystuje do tego AAC, czyli bardzo dobry i ekonomiczny format kompresji muzyki lepszy od MP3. Nie zawsze jest to operacja bezbolesna – gdy konsola nie może odczytać informacji o płycie, zrzucane utwory zapisuje w katalogu Other, gdzie po wejściu w Information możemy ręcznie edytować info o nich, dzięki czemu automatycznie zostaną przydzielone do katalogu z tytułem płyty. Same katalogi można sortować według tytułów płyt, ale także według wykonawców lub gatunków muzyki. Podczas odtwarzania muzyki lecą sobie na ekranie rozmaite wizualizacje, które można potraktować jako wygaszacz ekranu.

FAKTY I CIEKAWOSTKI – PS3 odtwarza MP3 skompresowane ze zmiennym bitratem – VRB, a także płyty SACD, jednak wyłącznie przez HDMI. Może też służyć jako „stacja robocza" do kompresowania utworów z płyt przed wrzuceniem ich do odtwarzacza odczytującego pliki w standardzie AAC.

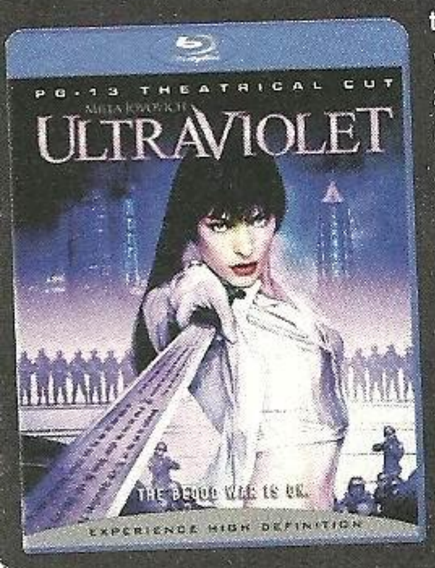
ZDJĘCIA

Kolejne menu przeznaczone jest dla tych, co lubią męczyć swoich gości pokazami zdjęć z wakacji i opowieściami dziwnej treści. Wprawdzie nie należymy do tej grupy ludzi, ale i tak spodobała nam się prostota z jaką zostało to zorganizowane – wystarczy wyjąć kartę z aparatu, włożyć ją do odpowiedniego slotu w PS3 „premium" i już można bawić się zdjęciami, choć nie na jakieś bardzo wyszukane sposoby – zoom, obracanie, kilka rodzajów „pokazów slajdów", w tym jeden dość efektowny, w którym konsola w czasie rzeczywistym bezładnie „zrzuca" na biała powierzchnię „papierowe" zdjęcia, a dodatkowo co jakiś czas pokazuje datę zrobienia fotki napisaną jakby odręcznie. Nie nadaje się to do oglądania zdjęć za bardzo, bo często „upadają" bokiem, pod kątem lub do góry nogami, ale jest fajne. Aha, oczywiście pod pokaz slajdów da się podłożyć muzykę, choć nie jest to najbardziej intuicyjnie wykonane – trzeba wcisnąć przycisk z logiem PS, by wyświetlić crossbara, przejść do zakładki Music i tam odpalić wybrany kawałek. Mam nadzieję, że w następnych aktualizacjach softu zostanie to jakoś ułatwione.

FAKTY I CIEKAWOSTKI – PS3 mówi „nie" podłączeniu niektórych cyfraków (np. Canona S2 IS) bezpośrednio do konsoli przez USB, w takim wypadku zdjęcia można przeglądać tylko z nośników danych, czyli kart pamięci MemoryStick, SD lub Compact Flash.

BLU-RAY W AKCJI

Czym jest Blu-ray wszyscy już zapewne wiecie – to właśnie umieszczenie tego napędu w PS3 spowodowało wszystkie ostatnie „nieszczęścia" Sony. Po pierwsze: wysoką cenę konsoli, choć i tak relatywnie niską (stacjonarne odtwarzacze Blu-ray kosztują około 1000 dolarów, PS3 – 599), a po drugie – problemy z dostawami konsol, bo fabryki nie nadążają z produkcją tak ogromnej ilości specjalnych diod do czytników, jakiej wymaga Sony. Jest też jednak nadzieja, że Blu-ray ostatecznie przyczyni się jednak do sukcesu PS3, jako odtwarzacza filmów na BD. Z jednego prostego powodu – jakoś obrazu i dźwięku jest nieporównywalna do DVD i każdy, kto choć raz zobaczy film w HD nie będzie chciał wracać do standardowej rozdzielczości. Nawet jeżeli „doświadczy" go na normalnym telewizorze, a co dopiero w 720p lub 1080p na kilkudziesięciocalowym ekranie plazmowym lub LCD. I nawet jeżeli będzie to marniutkie Ultraviolet. Uwaga!, coś dla miłośników liczb – DVD ma bitrate obrazu w najlepszym przypadku około 7Mbps, gdy w przypadku Blu-raya jest to minimum 20Mbps, a w 1080p może dochodzić nawet do grubo ponad 30Mbps! Co to oznacza? Po prostu to, że obraz jest minimum 4 razy wyższej jakości niż w najlepszych filmach DVD. Jakość dźwięku też jest niebotycznie wysoka – nieskompresowane PCM potrafi mieć bitrate prawie 5Mbps, czyli tyle, co w słabiej skompresownym DVD przeznaczone jest na obraz! No ale, żeby to docenić trzeba mieć naprawdę wysokiej klasy sprzęt Hi-Fi 7.1 z wejściem HDMI.



Poza kolosalnym skokiem w jakości obrazu samo oglądanie filmów na BD w PS3 niewiele różni się od tego, co oferuje w tym względzie PS2 jako odtwarzacz DVD.

FAKTY I CIEKAWOSTKI – filmy BD w pełnej jakości można oglądać wyłącznie na telewizorach obsługujących 720p lub 1080p. W przeciwnym wypadku obraz zostanie wyświetlony w 480p, czyli jak normalne DVD.

■ Ultraviolet to jatka oparta na serii „nieco" mniej znanych komiksów niż Spidermany i inne mutanty. W skrócie można ją opisać jako poronioną krzyżówkę Matrixa (efektowne walki, unikanie kul, scena z helikopterem) z Underworld (wampiryzm) i serialem Power Rangers – jakość, estetyka i design. Jedynym jasnym filmu punktem jest uroda Milli Jovovich i widok jej nagiego tyłeczka w jednej ze scen... Nie szkoda Blu-raya na takie filmy?

■ Odtwarzacz Blu-ray w PS3 działa niemal identycznie, jak w PS2. Jak widzicie, nawet wyświetlane na ekranie menu jest do złudzenia podobne. Ciekawostką jest to, że po wciśnięciu Select na ekranie pojawiają się informacje o transferze danych obrazu i dźwięku oraz sposobie ich kompresji.

ODTWARZANIE DVD

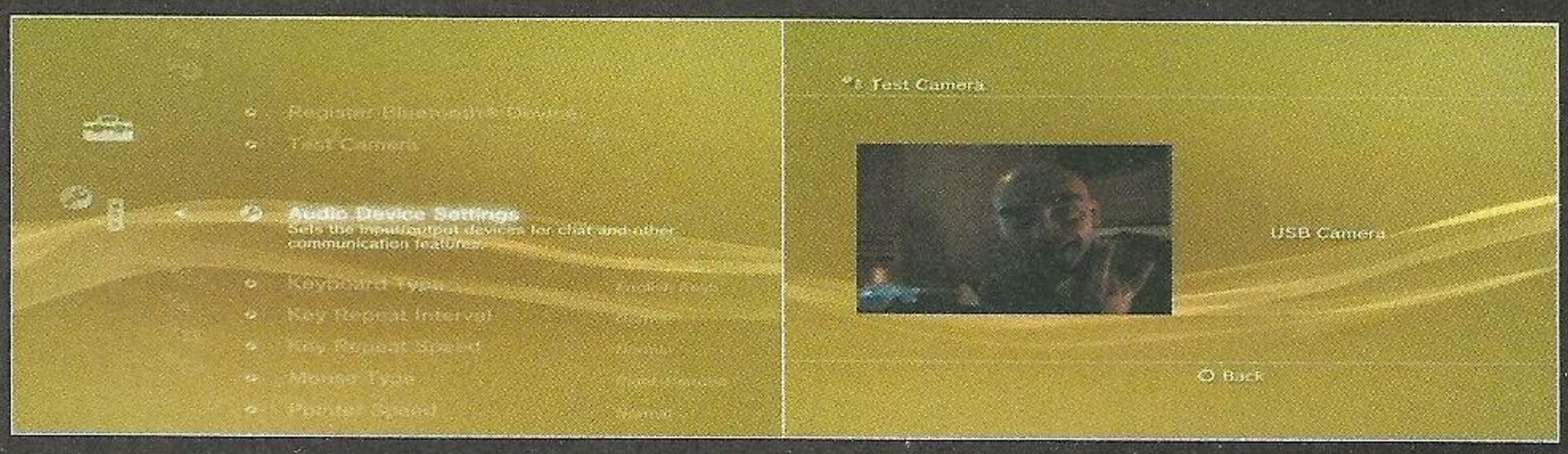
Sony wprawdzie mocno promuje Blu-raya, ale PS3 filmy DVD także bez problemu nam wyświetli. No, może nie tak zupełnie bez problemu. Ale o tym pod koniec. Niestety, o ile gry na PS3 są pozbawione zabezpieczeń regionalnych, to już w przypadku filmów na DVD i Blu-rayu napotkamy tę niemiłą przeszkodę – jest to też jeden z powodów, dla których lepiej poczekać na europejską premierę konsoli. Szkoda by było utracić możliwość oglądania tych wszystkich zgromadzonych przez ostatnie lata filmów na DVD. Poza tym PS3 radzi sobie z odtwarzaniem DVD podobnie, jak PS2, choć jakość obrazu jest jakby nieco wyższa.

FAKTY I CIEKAWOSTKI – jedną z poważniejszych wad PS3 jest brak opcji upscallingu, czyli cyfrowego podbicia filmów na DVD ze standardowej (SD) do wysokiej rozdzielczości (HD). Wydaje się jednak, że konsola ma wystarczającą moc, żeby sobie z tym poradzić, więc nie ustajemy w nadziei, że kolejne poprawki firmware'u konsoli wreszcie to naprawią. Najlepiej jeszcze przed premierą w Europie.

INNE FORMATY

Ogile w przypadku muzyki PS3 radzi sobie z najpopularniejszymi formatami, tak z plikami wideo nie idzie mu już gładko – obsługiwane są tylko H.264/MPEG-4, MPEG-4, MPEG-2 i MPEG-1. Zapomnijcie więc o divixach, xvidach czy avikach. Brak obsługi tego ostatniego uniemożliwia odtwarzanie filmików nagranych przy pomocy cyfraków. Na całe szczęście powstały już programy do konwertowania najpopularniejszych plików wideo do postaci rozpoznawalnej przez PS3. Bezpłatny nosi nazwę PS3 Video 9, a płatny – PS3 Video Converter.

FAKTY I CIEKAWOSTKI – w menu Video zamiast nudnych tytułów i ewentualnie nieruchomych ikon wyświetlają się w małych okienkach krótkie fragmenty nagranych na dysku filmików. Fachowo to wygląda, gdy mamy ich sporo nagranych.



URZĄDZENIA PERYFERYJNE

W menu Settings można znaleźć tajemnicze podmenu o nazwie Accessory Settings, w którym między innymi możemy (przynajmniej teoretycznie) zarejestrować na przykład headset Bluetooth lub inne urządzenie (np. komórkę z Bluetoothem). Niestety, działa to tak sobie i, przynajmniej nam, konsola żadnego „sinozębnego" urządzenia nie wykryła. Za jakiś czas (zapewne wraz z grą) pojawią się mikrofony do SingStara wykorzystujące połączenie Bluetooth. Ale stare z PS2 też da się podłączyć i grać. Podobnie jest z EyeToyem – jak widzicie na załączonym obrazku z Gulashem w roli głównej, stara kamerka działa jak należy, ale wiarygodne źródła donoszą, że Sony już pracuje nad EyeToyem HD, który powinien sprawić, że nowe gry na kamerkę będą wyglądały naprawdę ślicznie.

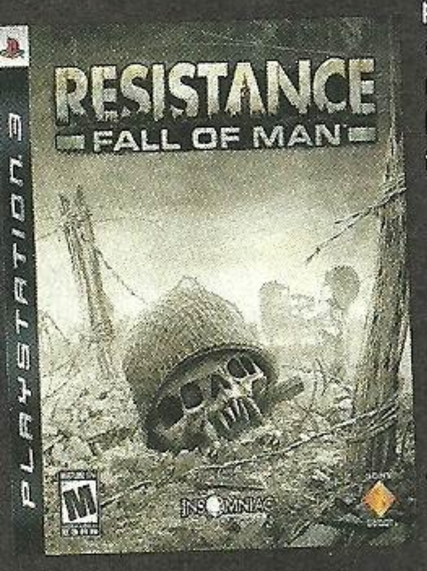
Co jeszcze da się podłączyć? Oczywiście klawiaturę i myszkę po USB, a także przez Bluetooth. W Japonii pojawił się już także pilot do obsługi odtwarzacza BD w PS3, a w niedalekiej przyszłości na rynek powinien też trafić oficjalny headset (działają niektóre od telefonów komórkowych, ale nie wszystkie). Kierownice Logitecha do Gran Turismo też działają, ale bez Force Feedbacku, niestety.

FAKTY I CIEKAWOSTKI – teoretycznie każde urządzenie peryferyjne w stylu klawiatury, myszki, headsetu z Bluetooth 2.0 powinno być wykryte przez PlayStation 3. Ale lepiej to sprawdzić przed zakupem. Sony poszło też po rozum do głowy i tym razem ich konsola jest wstecznie kompatybilna także z save'ami z PS2... Oczywiście trzeba dokupić specjalną przejściówkę za niecałe 15 dolarów.

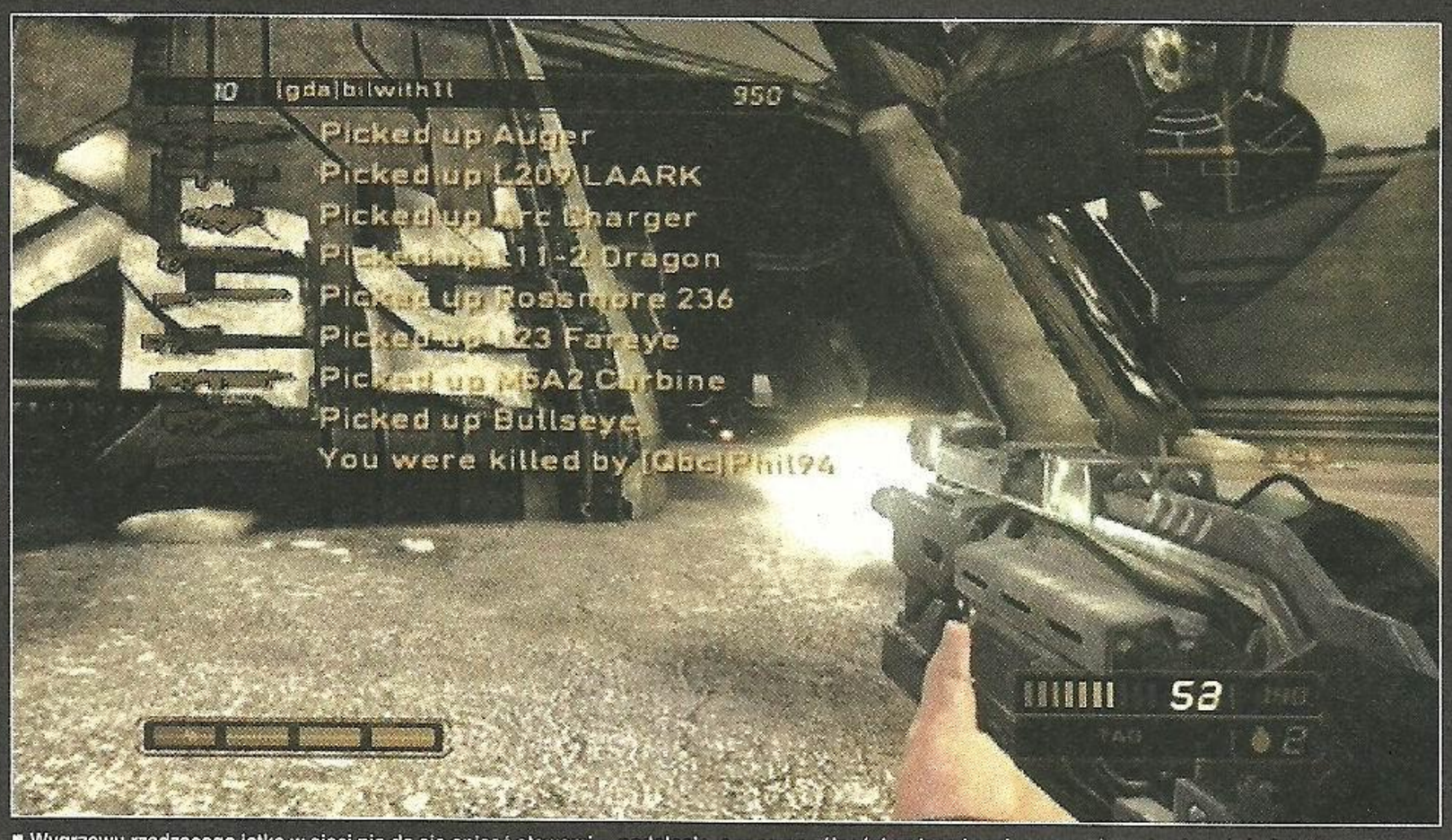
MULTIPLAYER W SIECI: RESISTANCE – FALL OF MEN

Nieczęsto zdarza się, że w shooterze fpp spotkać można na jednej planszy nawet i 39 przeciwników. W Resistance jest to chleb nasz powszedni. Ale o samej akcji za chwilę – na początek sprawy proceduralne, czyli zakładanie konta w PlayStation Network. Sprawa nie jest specjalnie trudna, nawet w przypadku amerykańskiej wersji konsoli – potrzebny jest prawdziwy adres e-mail oraz adres zamieszkania, również najlepiej prawdziwy (np. rodziny mieszkającej w Stanach lub Kanadzie), ale prawdopodobnie jakiś znaleziony w sieci też zadziała. Jeżeli wszystkie dane są prawdziwe, możemy również podać numer karty kredytowej, żeby móc dokonywać zakupów w PlayStation Store. Po kilkunastu minutach spędzonych na stworzeniu konta i bez oczekiwania na żadne przesyłki z centrali (jak to było w przypadku PS2) można zacząć przygodę w sieci.

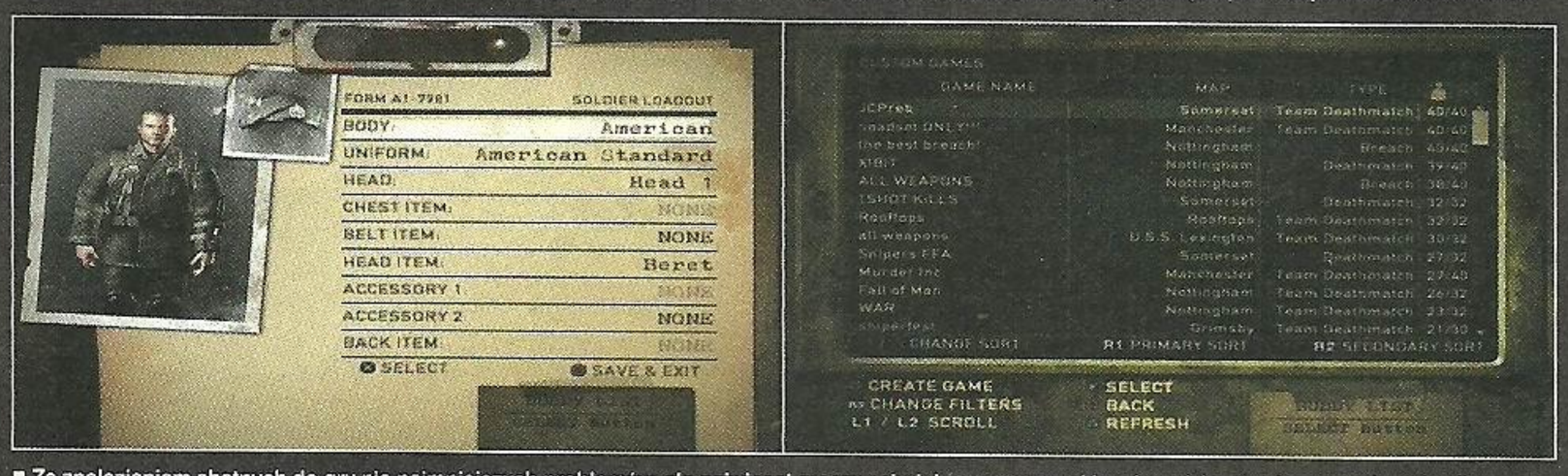
Dla początkującego wybór jest prosty – defmecze i inne rozwałki nie rankingowe, aby załapać nieco doświadczenia. A będzie potrzebne, gdy pierwszy raz próbowaliśmy, przekazując sobie co jakiś czas pada, mierzyć się z wymiataczami zza ocenu na mapie U.S.S Lexington, czyli ogromnym lotniskowcu, to przeżywalność mieliśmy na poziomie kilku do kilkunastu sekund. Szczególnie na tej mapie trzeba mieć oczy dookoła głowy – gdy jednocześnie ganiasz się po dość otwartej planszy ponad trzydziestu kolesi strzelających do wszystkiego, co się rusza (lub nie, bo akurat campuje), kule nieustannie świszczą obok głowy, a przeciwnicy respawnują się czasami tuż za naszymi plecami. Albo łapią „frajerów" tuż po respawnie. Wysoka śmiertelność starć nie umniejsza w najmniejszym nawet stopniu radochy płynącej z zabawy. Szczególnie, gdy końcowe statystyki starcia pokazują, że najlepsi giną tak samo często jak nowicjusze. Tyle że na koncie zabitych mają dużo większe liczby, hehe.



FAKTY I CIEKAWOSTKI – PS3 jest równie mocno zintegrowane z siecią, jak Xbox 360, co nawet lepiej niż w przypadku Resistance widać na przykładzie Gran Turismo HD, gdzie każdy czas jest publikowany w sieci niemal natychmiast.

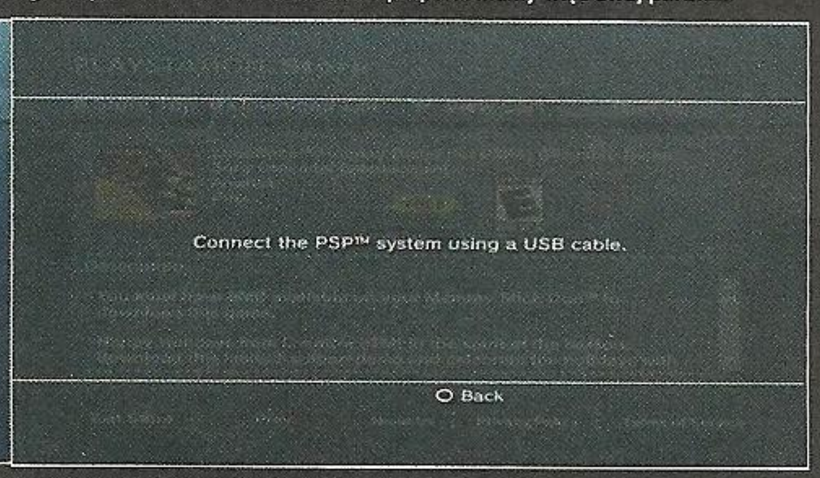


■ Wygrzewu rządzącego jatką w sieci nie da się opisać słowami – padologię, a w szczególności zmianę broni, oraz pozlomy trzeba mieć obcykane na maksa. Choć to czasami i tak nie pomaga – na niektórych mapach wystarczy chwila zawahania, by na ekranie pojawił się napis „Respawn in 5 sec". Pwnd!



■ Ze znalezieniem chętnych do gry nie najmniejszych problemów, ale najwięcej graczy zaludnia serwery w późnych godzinach wieczornych, w środku nocy i nad ranem – pamiętajcie, że różnica czasu pomiędzy Polską a USA to minimum 6 godzin. Resistance śmigało nam przez WiFi bez lagów. Uff, kabel mniej.

■ W PlayStation (czy raczej PLAYSTATION) Store tak naprawdę nie płacimy kartą, sklep działa bowiem na zasadzie prepaid. Mamy więc swój portfel...



■ ...czyli Wallet, na który przerzucamy kasę z karty kredytowej lub PlayStation Card, którą będzie można kupić w sklepach z grami.

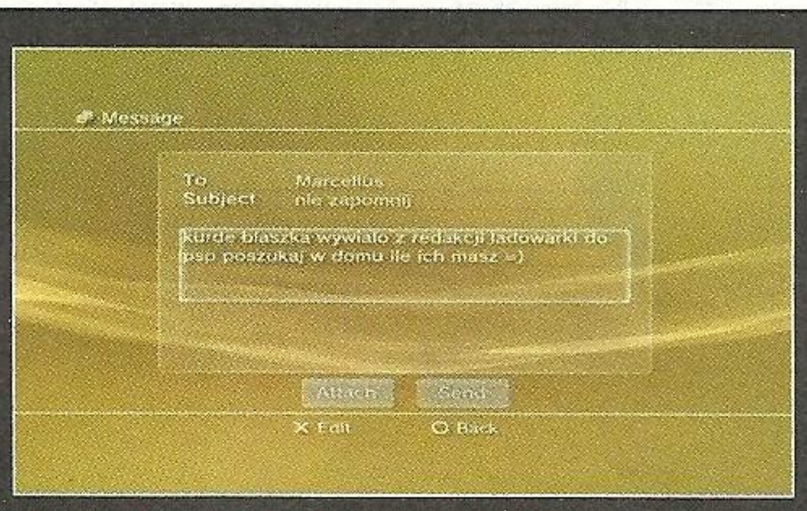
■ Sporo rzeczy jest darmo – jak choćby demo Gran Turismo HD. Uff, Sony zrezygnowało z pierwotnego pomysłu na kupowanie wszystkiego do GT.

PLAYSTATION STORE

PlayStation Store to odpowiedź Sony na Xbox Live Arcade i pozostałe sieciowe opcje Xboxa 360 – gry z PS one do ściągnięcia na PS3 i późniejszego zgrania na PSP, proste gierki w stylu Go! Sudoku, demka gier i inne rzeczy do ściągnięcia z sieci za darmo lub opłatą. Co się może w PS Store podobać najbardziej – chyba to, że wszystko wycenione jest w normalnej walucie, a nie w jakichś punktach, więc zawsze wiemy ile tak naprawdę wydajemy. Cała reszta wygląda już nieco gorzej – oferta w sklepie jest uboga, kilka demek, kilka gier i trailerów filmów i tyle. Brakuje skinów, nowych awatarków i przede wszystkim możliwości ściągania filmów w HD z sieci na twardy dysk, co X360 od niedawna oferuje.

Podstawową różnicą pomiędzy PS Store a XBL jest to, że Sony nie pokusiło się o bezpośrednie zintegrowanie swego sklepu z menu konsoli – po kliknięciu ikonki PS Store przechodzimy do czegoś w stylu internetowego sklepiku, gdy na Xboksie wybieramy wszystkie pożądane rzeczy bezpośrednio z menu będącego integralną częścią systemu konsoli. Co gorsza, Sony niczego nie nauczyło się na błędach konkurencji i ściąganie czegokolwiek z PS Store blokuje nam na czas dłuższy konsolę. Rozwiązanie Microsoftu jest naszym zdaniem o wiele bardziej dopracowane i przyjazne dla użytkowników; z pewnością lepiej też radzi sobie z wyciąganiem kaski od klientów. A o to w tym całym biznesie przecież chodzi. Jedyną zaletą rozwiązania Sony jest jak na razie potencjał – PS Store łatwo będzie rozbudowywać i uatrakcyjniać. Przy okazji premiery PS3 w Europie na pewno znów do niego zajrzymy i sprawdzimy, czy Sony przygotowało coś specjalnego dla mieszkańców Starego Kontynentu.

FAKTY I CIEKAWOSTKI – a nie, bo tym razem wady – PS Store ma dość dziwną strukturę, która nie pozwala na szybkie zorientowanie się co do czego. Nawigacja jest mało intuicyjna i niepotrzebnie kaskadowa, panuje też pewien bałagan, bo poszczególne rzeczy nie mają swoich wyznaczonych miejsc – jak choćby trailery filmów i gry z PS one na PSP. Sony powinno to szybko zmienić, bo obsługa PS Store jest z punktu widzenia potencjalnego klienta bardzo słaba.



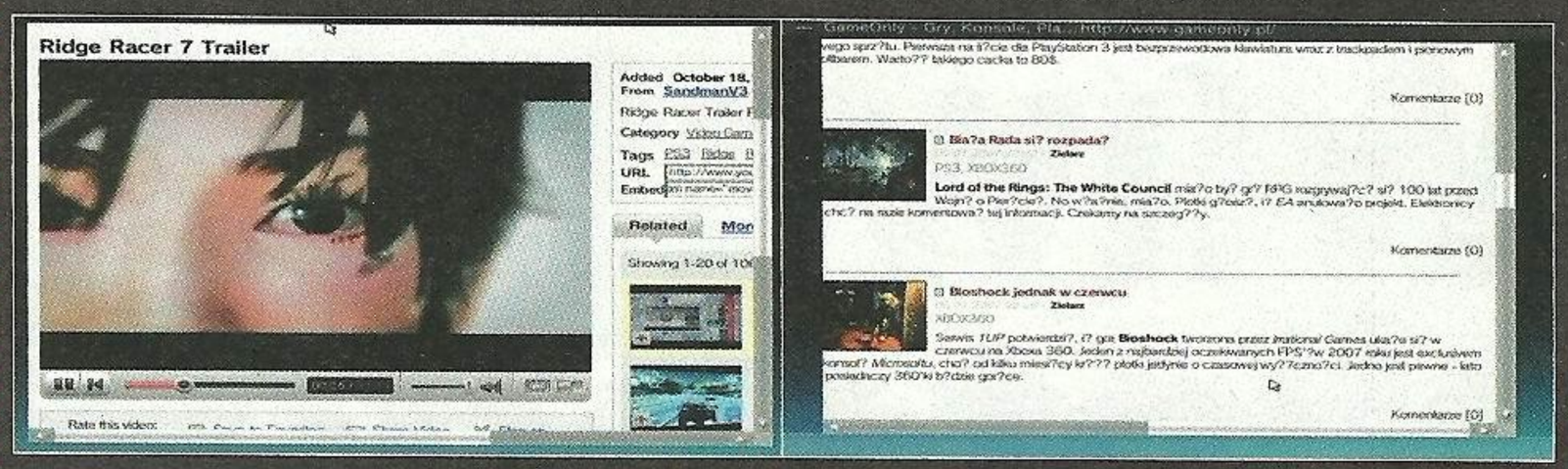
WIADOMOŚCI

Jeżeli jesteśmy zalogowani do sieci, co po założeniu konta odbywa się automatycznie, na cross barze pojawia się kolejna opcja – Friends, gdzie znajduje się ikonka Message Box umożliwiająca wysyłanie wiadomości do ludzi spotkanych podczas gry w sieci lub znajomych, których mamy już na liście „przyjaciół". Jak na razie wysyłać można wyłącznie wiadomości txtowe, ale prawdopodobnie po pojawieniu się oficjalnego headsetu i nowego EyeToya dojdą też wiadomości głosowe i wideo. Od tego momentu trzeba będzie uważać, bo chyba nikt nie chce oglądać ekshibicjonistycznych „popisów" jakiś pervertów zaludniających sieć. Oprócz wysyłania wiadomości tekstowych można też, przynajmniej teoretycznie, pogadać sobie i popatrzeć na znajomych poprzez voice/video chat, ale dopiero po podłączeniu dedykowanego tej usłudze urządzenia. Dziwi jednak brak zwykłego czatu tekstowego.
FAKTY I CIEKAWOSTKI – amerykańskie PS3 nie obsługuje polskich znaków diakrytycznych, ciekawe czy europejskie dokona tej sztuki. Trzymamy nieśmiało kciuki.

PS2 I PS ONE

Wsteczna kompatybilność jest niewątpliwym atutem PS3 – ilość wydanych dotychczas gier na poprzednie konsole Sony może przyprawić o zawrót głowy. I o ból także – w tym wypadku programistów, którzy dbają o to, by stare gry sprawnie działały. Wiadomo już, że nie wszystkie gry śmigają tak, jak powinny, co Amerykanie mogą sprawdzić na specjalnej stronie w sieci – http://www.us.playstation.com/Support/CompatibleStatus. Co gorsza, plotki głosiły, że gry z PS one i PS2 wyglądają na PS3 obrzydliwie i gorzej niż na pierwotnych konsolach. Co okazało się być smutną prawdą – ząbków na krawędziach nie powstydziłby się rekin. Okazuje się więc, że wprawdzie konsola jest kompatybilna z prawie każdą grą, ale jakoś obrazu pozostawia bardzo wiele do życzenia. Szczególnie na wielkich plazmach i LCDkach i w kontraście z grami w HD. Najbardziej widać to w przypadku gier z PS2, które nie obsługują Progressive Scan. Czyli większości. I tak o ile God of War wygląda całkiem nieźle, to Final Fantasy X już bardzo słabo. Czy Sony jakoś rozwiąże te problemy, czy też zadowoli się tym, że może swobodnie głosić, że PlayStation 3 jest wstecznie kompatybilne? Na razie zajmują się usuwaniem najbardziej rażących błędów z gier w kolejnych uaktualnieniach firmware'u konsoli, ale o poprawkach, które poprawiłyby jakość obrazu, przez na przykład upscalling i rozmaite filtry, nic na razie nie słychać. Szkoda.
FAKTY I CIEKAWOSTKI – W przeciwieństwie do gier na PlayStation 3, te z poprzedniej generacji nadal podlegają ograniczeniom regionalnym, więc jeżeli macie kolekcję gier na PS2 i PS one od wujka z Ameryki, to na europejskiej konsoli w nie sobie nie pogracie.

■ Dziwna jest ta przeglądarka – z jednej strony radzi sobie z bodajże wszystkimi bajerami, jakie obecną są na nowoczesnych stronach internetowych, a z drugiej – nie pozwala na odtwarzanie większości najpopularniejszych formatów filmików. Ale YouTube na całe szczęście działa.



PRZEGLĄDARKA WWW

Po zalogowaniu się do PlayStation Network można zacząć surfowanie po internecie bez żadnych niemal ograniczeń. Czyli coś, czego nie potrafi Xbox 360, ale Wii tak. I ma to rozwiązane wygodniej, bo przeglądarka w konsoli Nintendo (Opera) jest przyjaźniejsza dla użytkownika. W przypadku PlayStation 3 dostępne są wyłącznie najbardziej podstawowe funkcje, których obsługa przy pomocy pada pozostawia wiele do życzenia. Na szczęście podłączenie klawiatury i myszki przez USB znacznie ułatwia zagłębianie się w sieć. I tak jednak wiadomo, że przeglądarka www w konsoli jest piątym kołem u wozu... Dlaczego?
A choćby dlatego, że niewiele widać, szczególnie gdy obraz wyświetlany jest w 1080i – literek na www.gameonly.pl prawie nie można było dostrzec. Dopiero przełączenie obrazu w tryb 720p znacząco poprawiło sytuację, co tak swoją drogą jest kolejnym argumentem w sporze co lepsze – 720p czy 1080i? W przypadku przeglądania stron w sieci na PS3 odpowiedź jest już jasna. Na domiar złego przeglądarka nie należy do najszybszych i nawet na kilkumegbitowym łączu otwieranie stron trwało zdecydowanie za długo.
Nie omieszkaliśmy oczywiście pobuszować po polskich stronach www, gdzie w oczy kłuł brak polskich znaków. Zastępowane były jakimiś symbolami lub w ogóle się nie wyświetlały, co nieco utrudniało zrozumienie słowa pisanego. Podobnie jak w przypadku wiadomości tekstowych, trzymamy kciuki za obsługę „ą", „ę" i spółki w europejskim PS3.
FAKTY I CIEKAWOSTKI – skoro PS3 nie obsługuje formatu .mov, możecie zapomnieć o oglądaniu (i ściąganiu) tych wszystkich trailerów najnowszych gier w HD dostępnych na www.gametrailers.com. Dobrze, że chociaż YouTube działa bez problemów.

ZARZĄDZANIE KONTEM

Jeżeli przy rejestracji nie podamy informacji o karcie kredytowej, dzięki której zapłacimy za rzeczy ściągane z PlayStation Store, to zawsze możemy to uzupełnić w menu Account Management. W tym samym menu możemy zmienić adres mailowy podany podczas rejestracji i inne dane. Poza tym można tu zmienić swojego awatarka sieciowego, nie ma ich zbyt wielu wprawdzie, ale mamy nadzieję, że Sony będzie ich sukcesywnie dostarczać przy okazji wypuszczania nowych gier. Najważniejszą jednak opcją jest tu możliwość zarządzania subkontami pozostałych użytkowników. Na jednej konsoli może być wielu użytkowników, ale wystarczy tylko jedno konto główne, przy którego rejestracji musimy podać wszystkie najważniejsze dane, w przypadku pozostałych kont procedura jest nieco uproszczona.
FAKTY I CIEKAWOSTKI – brak jest niestety możliwości ukrywania wgranych na dysk multimediów przed innymi użytkownikami. Uważajcie więc, gdy zechcecie skonwertować i wrzucić na twardziela swoją kolekcję „niemoralnych" anime, hehe.

PS ONE -> PS3 -> PSP

Czasem marzenia się spełniają. Tak sobie pomyśleliśmy, gdy po zbyt długiej chwili na karcie redakcyjnego PSP zawitała pierwsza gra z PS Store – Hot Shots Golf 2. Wraz z tym wydarzeniem rozpoczął się piękny okres dla posiadaczy przenośnej konsolki Sony, szczególnie dla tych, którzy bawili się pierwszą stacjonarną konsolą giganta. Zgodnie z zapowiedziami, wraz z softem 3.00 PSP stała się Mekką wszystkich fanów gier z 32-bitowej konsoli – pierwszej PlayStation. Za drobne (dla Amerykanów) pieniądze można ściągnąć na swoją PS3 jedną z udostępnionych gier, a następnie przerzucić ją na Memory Sticka w PSP. Proces jest łatwy, ale zbyt długi. Liczymy, że już wkrótce nie będzie do tego wszystkiego potrzebna nowa konsola i wszystko załatwimy przez (tfu!) PCta lub bezpośrednio WiFi w konsoli.
Na razie ciekawe gry nie zalały PlayStation Store – z naprawdę grywalnych pozycji wymienić należy przede wszystkim Resident Evil Director's Cut, Hot Shots Golf 2, Tekkena 2 oraz Crasha Bandicoota, a ostatnio pojawiły się Syphon Filter i MediEvil. Biblioteka (groteka?) gier poczciwego szaraka oferuje tyle pozycji, że nawet karta pamięci 32GB nie wystarczyłaby, by pomieścić te najlepsze. Obecnie gry zajmują średnio 500MB. Każda dostarczana jest ze zeskanowaną instrukcją obsługi i innymi dupe-relami. Sama emulacja przebiega wręcz idealnie. Po wciśnięciu HOME naszym oczom ukazuje się ekran opcji – można ustawić wielkość obrazu i przypisać gdzie mają znaleźć się przyciski R2 i L2 (np. na krzyżaku „w lewo" i „w prawo", a „góra" to L2+R2). Kolejny powód by kupić PSP? Wygląda na to, że tak!

Wiiwat Nintendo!

Nie wiecie jeszcze, jak bardzo podoba nam się Wii. Ale za chwilę będziecie już wiedzieć

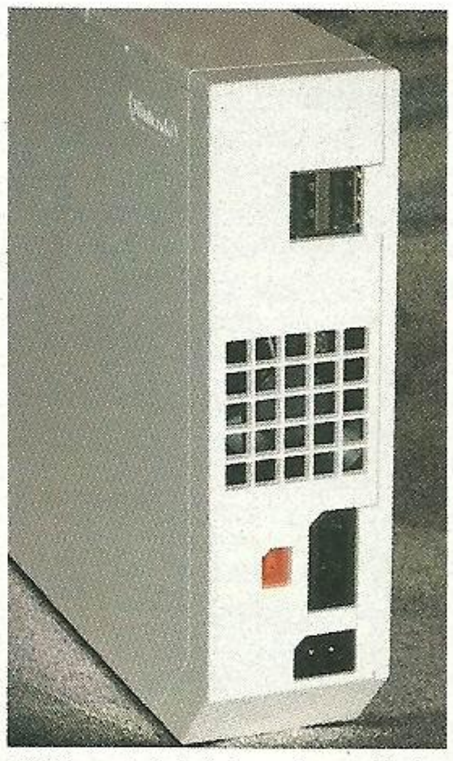
Premiera Wii za nami, ale co to była za premiera! Według szacunków pochodzących z różnych źródeł, do Polski w okresie przedświątecznym trafiło 300-900 konsol Nintendo, co należy uznać za liczbę wręcz komiczną. Spora część preorderów złożonych w przeróżnych sklepach specjalistycznych nie została zrealizowana; duże sieci handlowe dostały po dwie, trzy sztuki urządzenia na sklep, ze świecą też można było szukać akcesoriów – co prawda można było gdzieniegdzie dorwać drugiego wiilota, ale jeśli już, to na ogół bez gruchy. Prawie nigdzie nie było również kabli Euro ani Component – świeżo upieczeni posiadacze Wii byli więc skazani na obraz niskiej jakości wyświetlany poprzez kable chinch znajdujące się w zestawie. Joypada do wirtualnej konsoli też nie dało się nigdzie łyknąć.

Zainteresowanie nową konsolą Ninty w (cenie 1099 złotych, z Wii Sports dodawanym za darmo do zestawu) jest w dalszym ciągu olbrzymie, ale sytuacja do dziś się nie poprawiła. Wii jest w dalszym ciągu praktycznie niedostępne, mimo iż dystrybutor obiecuje kolejne dostawy i stara się je zapewnić – niestety, popyt na rynkach zachodnich kilkukrotnie przekracza możliwości produkcyjne Nintendo i na razie będziemy zmuszeni zadowolić się ochłapami tego, co uda się wyszarpać od Austriaków. Z akcesoriami sprawa wygląda równie beznadziejnie. Gry, jak zwykle przy okazji premier produktów Nintendo w Polsce, niezależni dystrybutorzy sprowadzają w śladowych ilościach bądź w ogóle, a samo Nintendo przygotowało na premierę raptem trzy pozycje – Zeldę, Wii Sports (w zestawie z konsolą) i Wii Play (w zestawie z drugim wiilotem), które i tak ciężko jest zdobyć. Nie było konsol i gier dla prasy – Nintendo nikomu nie dostarczyło zwyczajowych debug kitów, konsol pozwalających odpalać testowe wersje gier. Powiem tak: na razie jest dupa blada.

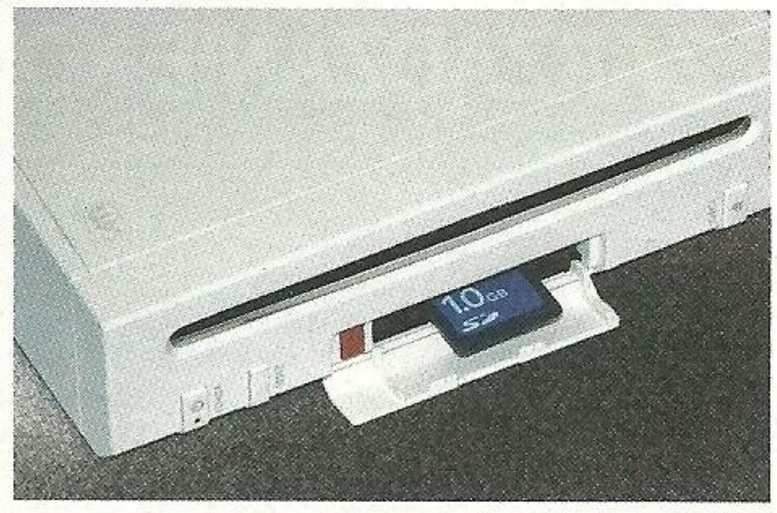
Pozostając w nadziei, że coś jednak zmieni w ciągu kolejnych miesięcy, zapraszam do oględzin konsoli, a potem do działu recenzji, gdzie zapoznacie się z najciekawszymi startowymi pozycjami.

W PUDEŁKU

Zestaw spakowano niezwykle estetycznie i pomysłowo; do dwóch niebieskich boxów. W pudełkach znajdują się: konsola, szara podstawka, zasilacz, kable A/V kompozytowe, przejściówka na Eurozłącze, sensor, wiilot, dwie baterie paluszki do niego, grucha, smycz od wiilota zakładana na rękę, instrukcja, gra Wii Sports oraz dwie



■ Tył konsoli nie kryje bogactwa portów i połączeń. Jeśli nie macie bezprzewodowej sieci, musicie dokupić specjalny adapter do kabla sieciowego podłaczany do portu USB. Brakuje też cyfrowego wyjścia audio, ale taka jest polityka Nintendo.

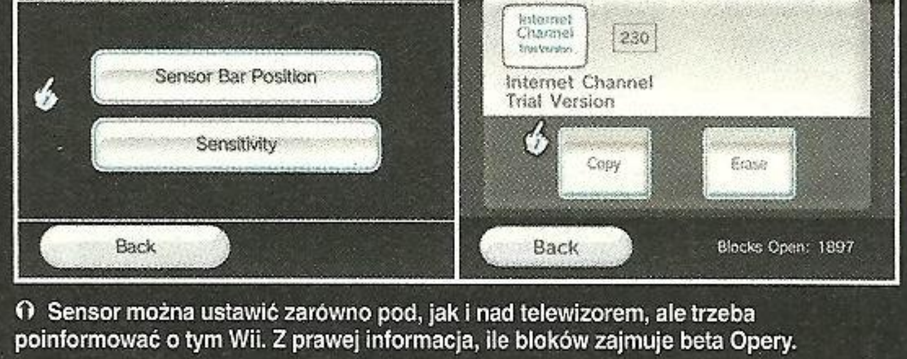


■ Malutkie to Wii, prawda? Naprawdę mikrusek przy kombajnach Sony i Microsoftu. Wyżej – czytnik kart SD ukryty pod klapką z przodu konsoli. Z kart można odpalać zdjęcia, filmiki (MJPG) oraz muzykę w MP3 jako tło dla slideshowów.

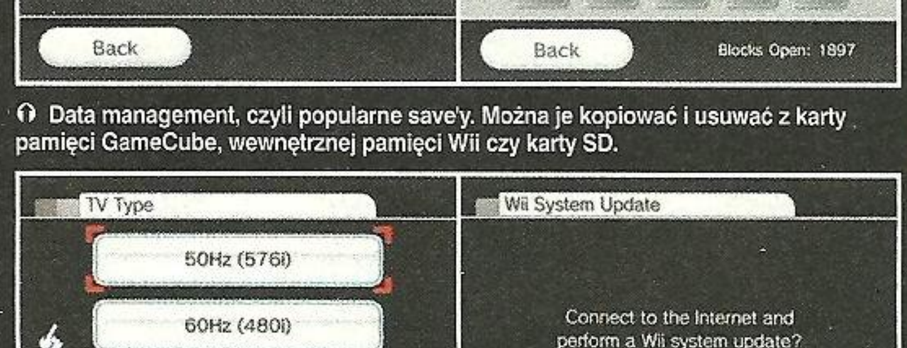
MENU KONSOLI WEDŁUG NINTENDO

MENU Wii JEST CZYTELNE, KOLOROWE I PRZYJEMNE W ODBIORZE

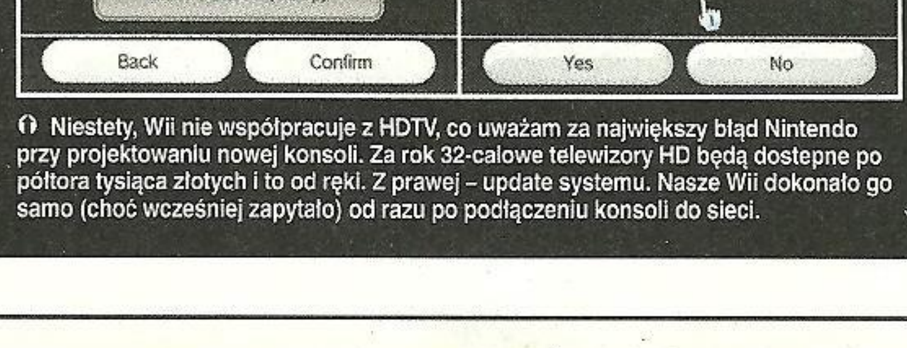
Główne menu nowej konsoli Nintendo. Na środku widnieją „kanały". Wsuniętą uprzednio do czytnika płytę uruchamia się klikając na napis Wii z płytką w tle w lewym górnym rogu ekranu; Wii na dole po lewej to opcje, do których za chwilę przejdziemy. Koperta po prawej to Wii Message Board – kalendarz, tracker gracza i wiadomości.



Można nazwać swoją konsolę, ustawić format ekranu itp. Jeśli chcecie mieć dostęp do kanałów i w ogóle zaistnieć w sieci, nie podawajcie Polski w zakładce „Country".



Konfiguracja sieciowa przebiegła bez problemu – użyliśmy bezprzewodowego routera. Wii pyta, czy ma być na stałe podłaczone do netu (WiiConnect 24).



Sensor można ustawić zarówno pod, jak i nad telewizorem, ale trzeba poinformować o tym Wii. Z prawej informacja, ile bloków zajmuje beta Opery.

Data management, czyli popularne save'y. Można je kopiować i usuwać z karty pamięci GameCube, wewnętrznej pamięci Wii czy karty SD.

Niestety, Wii nie współpracuje z HDTV, co uważam za największy błąd Nintendo przy projektowaniu nowej konsoli. Za rok 32-calowe telewizory HD będą dostepne po półtora tysiąca złotych i to od ręki. Z prawej – update systemu. Nasze Wii dokonało go samo (choć wcześniej zapytało) od razu po podłączeniu konsoli do sieci.

KANAŁY, CZYLI DODATKOWE ATRAKCJE

„Konsola do gier służy do grania w fajne gry!" – to, mówiąc krótko i przejrzyście, linia obrony Nintendo przed HDTV, DD 5.1 i innymi dobrodziejstwami dzisiejszej techniki. Koncern jednak dostrzegł, że powinien w dzisiejszych czasach zaoferować użytkownikom nieco więcej. Stąd pomysł na „kanały", czyli bonusy i dodatki, które będą pojawiać się z czasem (ściągane z internetu przez konsolę), oferując właśnie nowe atrakcje. Wii ma „wrzucone" na starcie następujące kanały: Mii Channel, Photo Channel, Wii Shop Channel, Forecast Channel i News Channel (który jednak jeszcze nie działa), a można dociągnąć zupełnie za darmo roboczą wersję Internet Channel, czyli wersję beta przeglądarki Opera napisanej specjalnie dla potrzeb konsoli. Co to za kanały?

Mii Channel

To dziwny, prosty, a jednocześnie superfajny pomysł. Zabawa polega na tworzeniu ludków, miiludków, jak je nazwaliśmy, które zaludniają sobie konsolę, migrują – jeśli im na to pozwolimy – przez sieć do innych Wii, a także reprezentują gracza choćby w Wii Sports. Swojego miiludka można wgrać do wiilota i iść do kumpla, by stoczyć na przykład bokserski pojedynek. Jeszcze raz podkreślam – super zabawka, choć prosta.

Photo Channel

Photo Channel służy do przeglądania zdjęć i filmików z aparatów (ale tylko kompresowanych MJPG). Można ustawić slideshow, można pomazać zdjęcie, bądź dorzucić kilka efektów; podzielić je na części i zrobić z tego puzzle, można wreszcie podłożyć swoją muzyczkę – jeśli któraś z zaferowanych przez Nintendo nie będzie pasować – do pokazu slajdów. Zdjęcia, nawet te wielkie, mielone są szybko i działa to świetnie.

Wii Shop Channel

Ten kanał to nic innego, jak internetowy sklep Nintendo, w którym na razie można kupić gry na wirtualną konsolę, czyli starocie na emulatory. Jeśli ktoś ma ochotę na starą szkołę legalnie i za grosze – tu właśnie może zrealizować swoje marzenia. Gry kosztują różnie, a najdroższe jest Super Mario 64 z Nintendo 64. Z Wii Shop Channel ściąga się, na razie za darmo, cały Internet Channel, czyli przeglądarkę WWW.

Forecast Channel

Czyli prognoza pogody, zrealizowana w przystępny i kolorowy sposób. I znowu coś dla przeciętnego Kowalskiego, a nie dla graczy, choć oni też powinni wiedzieć, kiedy zabrać parasol albo szalik z wieszaka. Można poklikać sobie po globie, sprawdzić dowolny region, uzyskać prognozę na kilka dni naprzód. Ogólnie – fajna sprawa, jeśli ktoś ma taką potrzebę.

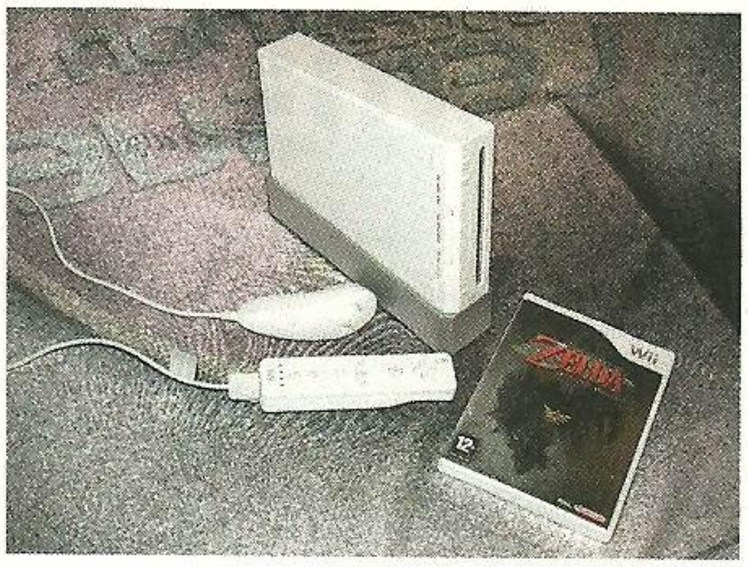
Internet Channel

Internet Channel to prosta przeglądarka WWW, której funkcjonalność jest niestety znikoma – nie ma HD, a więc większość stron będzie nieczytelna bądź słabo czytelna na dużym ekranie. Na upartego można zoomować i coś próbować poczytać, choć polskich liter również nie ma. Działają za to filmiki z YouTube, więc choćby dlatego można chwilę się pobawić. Ogólnie – ujdzie jako bonus, ale czekamy na pełną wersję, może zaoferuje więcej.

Marcellus

Skandal! Wii za seks! Wieść netowa głosi, że posiadacze konsolki Nintendo mogli liczyć na erotyczne przygody, jeżeli tylko zgodziliby się je odsprzedać tuż przed świętami... Wyniki sprzedaży w USA potwierdzają kolosalne zainteresowanie – Wii tylko nieznacznie przegrało świąteczną rywalizację z X360, a i to prawdopodobnie wyłącznie dlatego, że Nintendo nie dało rady rzucić na rynek odpowiedniej ilości konsol. PS3 na razie wlecze się gdzieś w ogonie tego wyścigu. Na zdrowy rozum hardcore'owego gracza (o ile taki może być w ogóle zdrowy, hehe) nie da się tego wyjaśnić – Wii jest najsłabsze i generuje grafikę na poziomie GaCka, co po zobaczeniu choć jednej gry w HD „nieco" kłuje w oczy. Trzeba więc zagrać. I wtedy to właśnie okazuje się, że Wii jest... fajne i przystępne. Zwłaszcza dla „kazuali". I być może to jest właśnie jego siłą. Ale w dłuższej perspektywie może stać się również słabością. Rozrywkowe Wii jest bez dwóch zdań, wiilot sprawdza się w akcji rewelacyjnie, choć zakwasy i naciągnięte ścięgna nieco mi dokuczają. Niestety, wiilot okazuje się też mało precyzyjny i w takim na przykład Wii Sports nasze machnięcia interpretowane są przez konsolę dość dowolnie. Co nie zmniejsza radochy, ale rodzi pytania...

Czy ktoś będzie to w stanie opanować, czy powstaną gry, w których rzeczywiście precyzja naszych ruchów będzie miała większe niż obecnie znaczenie? I czy ktokolwiek (poza Nintendo) będzie potrafił nas naprawdę zaskoczyć w kwestii pomysłowego i nowatorskiego wykorzystania potencjału Wii? Popatrzcie na DSa – naprawdę dobre gry wychodzą niemal wyłącznie spod ręki Nintendo. Kolejne pytanie brzmi więc: czy będą się pojawiały na Wii gry dobre i bardziej skomplikowane niż Rayman Raving Rabbids od innych wydawców, niż Nintendo? Bo na jakość multiplatformówek specjalnie bym nie liczył – obsługa wiilota będzie dorzucana na siłę, coś jak obsługa menu, wyświetlanie mapy, czy inne popierdółkowate sposoby wykorzystania touch screena w DS. Problem w tym, że takich multiplatformowych gier jest w tym momencie najwięcej, a samo Nintendo może zwyczajnie nie nadążyć z robieniem gier na Wii. I powtarzam jeszcze raz – dobrych, rozbudowanych i wciągających na długie godziny... Na razie rzut oka na listy wydawnicze budzi spory niepokój w tej kwestii. No ale nic to, wracam do ganiania szalonych królików i obijania miiludków. ■



■ Grucha (nunchuk) i wiilot są tak białe, że szybko się brudzą. A czyścić warto, w końcu nasz kontroler świadczy o nas samych, niczym czyste buty – prawda? ;D

■ Wii360 FTW! – niektórzy już obwieścili koniec Sony i PS3, bo Wii i Xbox 360 idealnie się uzupełniają. Zobaczymy jak to będzie – na razie dalecy jesteśmy od takich sądów.

plastikowe podstawki dla konsoli i sensora. Wszystko szare z domieszką czarnego lub białe – subtelne, estetyczne, zupełna odwrotność fioletowego tostera.

W przeciwieństwie do PlayStation 3, zasilacz napędzający Wii jest zewnętrzny. Na szczęście jest niewielki i dyskretny; bez problemu można go gdzieś schować, co Microsoftowi może dać do myślenia – nie znęcajmy się jednak nad tamtą ponurą cegłą, tylko przejdźmy czym prędzej do samego, wiotkiego urządzenia.

KONSOLA

Konsola jest niewielka. Naprawdę niewielka. Jest mniejsza niż odchudzone PS2 i zbliżona gabarytami do PS one. Jej wielkość przypomina trzy połączone pudełka na DVD opisywane przez Nintendo, ale tylko na wysokość – jest bowiem od nich nieco szersza. Niemniej jednak to fantastyczna miniaturyzacja. Natomiast jeśli chodzi o design, z pewnością nie przypomina zabawki; konsoli stricte do gier, jak choćby GameCube – to bardzo ładne urządzenie, w modnej, iPodowej białej stylistyce, które świetnie wpasuje się na każdą półkę ze sprzętem. Szara podstawka, która z Wii robi słynne „krzywo stojące pudełko" nie jest obowiązkowa – konsola doskonale radzi sobie bez niej i to zarówno w pozycji pionowej, jak i poziomej – ma bowiem na spodzie i z boku po cztery gumowe nóżki, wypustki.

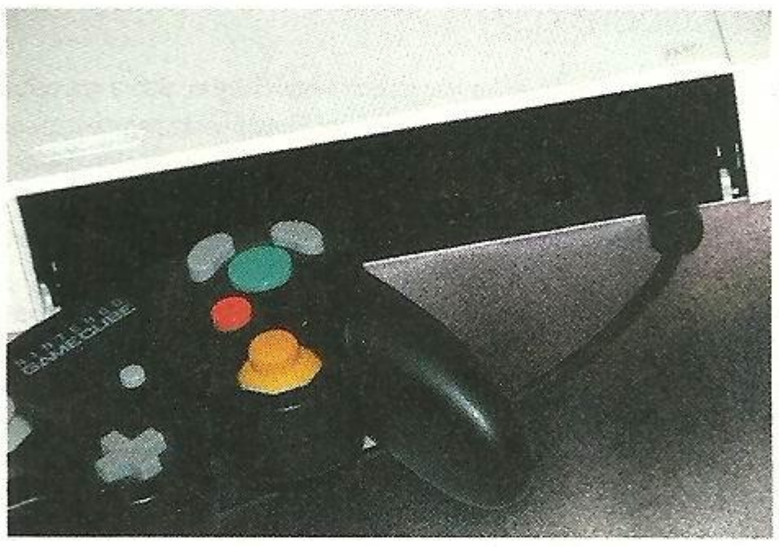
Z przodu konsola prezentuje się skromnie, subtelnie. Oczywiście pierwsze, co rzuca się w oczy to wielki jak ona sama slot na płyty DVD (gry na Wii) i mini-DVD (z GCN). Jeśli jeszcze tego nie wiecie, mała uwaga – Wii nie odtwarza filmów DVD, nie posłuży więc nikomu za player; według Nintendo odtwarzacze DVD są już tak tanie, że taka opcja w konsoli do gier jest zbędna. Nie ma również tacki; płytkę delikatnie wsuwa się w slot, a potem konsola już ją sobie zabiera – podobnie, jak w PlayStation 3. Trzeba przyznać, że to fajne rozwiązanie, szczególnie, że sam slot podświetlony jest na niebiesko od środka, gdy płytka do niego wchodzi.

Z przodu znajdują się też trzy przyciski, których znaczenia nie trzeba tłumaczyć – Power, Reset i Eject. Pierwszy z nich, Power, ma wbudowaną kolorową diodę świecącą na żółto, gdy Wii jest wyłączone, a na zielono, gdy jest włączone. Co ciekawe, jeśli pozostawimy konsolę – nawet wyłączoną, ale za sprawą WiiConnect24 podłączoną przez cały czas do internetu i w kanale Shopping pojawi się coś nowego, albo Ninty przygotuje update dla systemu, dioda zapala się na niebiesko. Warto wtedy włączyć konsolę i dowiedzieć się, co jest grane.

Pierwszą rzucającą się w oczy rzeczą z tyłu konsoli jest kratka zakrywająca wiatraczek. Pracuje on dość cicho i wyrzuca na zewnątrz nieco ciepła, ale rąk w zimę nie da rady ogrzać, w przeciwieństwie do PS3 czy Xboxa 360. Co oczywiście jest dobre i oznacza, że jest mniejszy pobór prądu niż w konkurencyjnych maszynach. Na górze znajdują się dwa porty USB, ale ich zastosowanie na

> Email i WWW? Owszem – to możliwe!

Oczywiście, można pisać i odbierać pocztę z poziomu Wii. Najprostszym sposobem jest wejście przez Internet Channel do sieci, założenie konta webmailowego i korzystania z poczty właśnie w taki sposób. Można jednak jeszcze inaczej, bo z poziomu samej konsoli, która prosty program do poczty również ma. Z tym, że Nintendo bardzo boi się całego sieciowego zła i gdzie może, tam ustawia wszelkie możliwe blokady rodzicielskie oraz zakaz zawierania przypadkowych znajomości. Aby napisać do kogoś wiadomość trzeba albo znać numer jego konsoli (wtedy jest komunikacja Wii- Wii), albo jego email (Wii-email). Zanim kontakt zostanie nawiązany, wysyłana jest wiadomość do drugiej osoby, która musi potwierdzić, że chce korespondować z jej nadawcą. Potem już droga wolna. Oczywiście całość jest dość prosta, prymitywna i nie może równać się z prawdziwymi programami do obsługi poczty.



■ Po zdjęciu klapek naszym oczom ukażą się porty na kontroler i kartę pamięci GameCube. WaveBirdy również działają.

■ Jedynie Sony, przynajmniej w USA, zdecydowało się na zmianę opakowania gier w stosunku do PlayStation 2. Dziwnie to wygląda.

>CO I JAK ZE STEROWANIEM?

KONTROLER ▶ PLAFRORMA ▼			
Wii	TAK	CZĘŚCIOWO	CZĘŚCIOWO
NES	TAK	TAK	TAK
SNES	NIE	TAK	TAK
TURBOGRAFX	CZĘŚCIOWO	TAK	CZĘŚCIOWO
MEGADRIVE	CZĘŚCIOWO	TAK	CZĘŚCIOWO
NINTENDO 64	NIE	TAK	TAK
GAMECUBE	NIE	NIE	TAK

Częściowo = w zależeności od wydawcy/developera. Oczywistym jest, że wszystkie gry z Wii będą pisane pod wiilota i gruchę, ale być może któryś wydawca zdecyduje się dorzucić opcję na klasyczny joypad od GameCube. W gry na SNESa, N64 i GameCube nie można zagrać wiilotem – tak, jak choćby w te z NESa, ponieważ wiilotowi brakuje przycisków na górze (spustów) i analogowej gałki. Na pewno większość wydawców gier na wirtualną konsolę będzie starać się przenieść je tak, by dało się grać na wiilocie lub padzie od GameCube, ale nie mają takiego obowiązku w przypadku MegaDrive i TurboGrafx 16.

Mielu

Miałem już okazję kilka razy testować Wii i wciąż mam mieszane uczucia. Nie przekonują mnie pierdółkowate gry, których mam sporo na PS2 (EyeToy Playe i im podobne dziwactwa), ciężko mi się przestawić na sterowanie Wiilotem. Chociaż muszę podkreślić, że zarówno Wiilot jak i grucha doskonale leżą w dłoniach, i nie zdarzyło się, żeby któreś wypadło mi z rąk. Tyle, że mi nie zależy aż tak bardzo na nowych grach, bo od początku nastawiałem się na zakup Wii jako sprzętu pozwalającego odpalać stare hity. Nawet bez sporych zaległości w temacie konsol Ninny chętnie pograłbym w Goldeneye (może jakimś cudem pojawi się na Virtual Console) na padzie, który ma dwie gałki analogowe...

Zdaję sobie sprawę, że mówienie o zakupie nextgena jako emulatora brzmi trochę dziwnie, ale jest to podejście, które określam bezpiecznym. Nie obawiam się, że z czasem zacznie mi brakować wysokiej rozdzielczości, że sterowanie zupełnie mnie nie przekona. Nie przejmuję się byciem skazanym na długie oczekiwanie na poważny tytuł, a nie kolejne popierdółki typu Wii Sports. I to właśnie jest fajne w Wii – mam wybór, w co chcę się bawić, a jeśli w przyszłości pojawi się kilka nextgenowych killerów, wtedy pokocham konsolkę całym sercem. Żeby nie smęcić za dużo powiem, że Wii jest bardzo małą, leciutką, śliczną konsolą i równie chętnie postawię ją w domu na widoku, co PS3, gdy tylko obie zakupię.

A teraz coś z innej beczki. Co by nie mówić, cieszę się, że Wii w końcu trafiło do sklepów. To świetne uczucie mieć nową konsolę w domu, ale chodzi mi głównie o to, że patrząc na ogólną sprzedaż DSów, Wii i GBA widzę, że Nintendo doskonale sobie radzi, co jest rewelacyjną informacją. Musi być trzech mocnych graczy na rynku, żebyśmy mieli zdrową konkurencję. Inna sprawa, że jakbym miał tak dobrze jak Amerykanie i zarabiałbym dwa tysiące, a konsolę kupował za dwie stówki (czyli dziesięć procent wypłaty), to bez wahania kupiłbym kilka Wii i obdarował nimi całą rodzinę. Mam nadzieję, że z tą konsolą będę miał jak z DSem. Długo wstrzymywałem się z kupnem, bo nie miałem ochoty bawić się w mini-gry, które nigdy mnie nie kręciły, ale teraz, gdy jest dostępnych kilkanaście mocnych tytułów, po prostu choruję na handhelda Ninny. Bo jak wiadomo najważniejsze są dobre gry, a nie nowatorskie sterowanie.

razie nie jest znane – w przyszłości na pewno posłużą do podłączenia peryferiów, których istnieniem Ninty na razie nie chce dzielić się ze światem (webcam choćby). Pod kratką z wiatrakiem znajdziemy post zasilania (12V), a także wyjście sygnałów audio/video (AV multi out) oraz niewielkie, oznaczone na czerwono gniazdo, do którego podłącza się sensor.

Ponieważ niespecjalnie odpowiada nam sygnał video przesyłany przez chinch, próbowaliśmy podłączyć do Wii kable Euro od GameCube – niestety, nie pasują; na starych kablach jest bolec, który blokuje wejście do portu. Być może spiłowanie go, albo wciśnięcie na siłę dałoby jakiś efekt, ale jeśli ma to wiązać się z uszkodzeniem konsoli – a jest taka ewentualność – to dzięki, ale poczekamy. Dostępne są kable componentowe (plazma/LCD) i Euro, ale ze świecą ich szukać w Polsce. A przynajmniej my nie znaleźliśmy.

Na górze stojącego w pionie Wii znajdują się dwie klapki; jedna szeroka, a druga wąska. Unosząc je do góry odkrywamy prawdziwe bogactwo – cztery sloty na joypady od GameCube pod szerszą z nich, dwa sloty na Gackowe karty pamięci pod węższą. Żeby było ciekawiej, obie klapki można po prostu zdjąć, o czym informuje naklejka znajdująca się na ich spodzie. Po podłączeniu dwóch padów i wciśnięciu karty pamięci w slot odniosłem wrażenie, że Wii w pozycji pionowej raczej nie sprawia stabilnego wrażenia – szarpnięcie kablem od joypada może spowodować, niestety, lot konsoli przez pół pokoju. W przypadku grania na Wirtualnej Konsoli, czy w gry z GCN, zdecydowanie lepiej położyć nowe cacko Nintendo na boku. Na spodzie konsolki (nadal stojącej pionowo) znajdziemy okratowane ujście gorącego powietrza oraz przykręconą śrubką klapkę, skrywającą bateryjkę podtrzymującą ustawienia.

KONTROLER

Wiilot okazuje się być mniejszy, niż klasyczny pilot od telewizora. Idąc od góry znajdziemy tam przycisk Power (tak! można włączyć konsolę bezpośrednio z bezprzewodowego kontrolera; pod tym względem wszyscy trzej giganci spisali się na medal), niewielki krzyżak, duży przycisk A. Na środku – plus i minus wykorzystywany zarówno w grach, jak i na przykład przy oglądaniu zdjęć do zoomowania. W środku home, umożliwiający cofnięcie się lub powrót do menu konsoli. Pod nim kilka dziurek – tam jest głośniczek umieszczony w wiilocie, a jeszcze niżej przyciski 1 i 2, które również znajdują wykorzystanie w grach. Na samym dole cztery kwadraciki z niebieskim diodami w środku i kropeczkami nad nimi, informujące o tym, który kontroler gracz trzyma w ręku w przypadku sesji multiplayerowej. Na spodzie wiilota znajdziemy spust, niżej klapkę, a pod nią dwie baterie – paluszki. Wiilot żre prąd całkiem nieźle i choć kilkanaście godzin pociągnie bez problemu, lepiej kupić akumulatorki z ładowarką i mieć na przyszłość spokój.

Jak to wszystko leży w dłoni? To zależy od kilku czynników. Nie mam łap wielkich jak bochny chleba i długaśnych paluchów. W mojej dłoni wiilot leży... świetnie, choć nie idealnie. Palec wskazujący na spuście, kciuk na przycisku A, a reszta palców oplata kontroler od dołu. Do krzyżaka dostaję się samym kciukiem, podobnie jak do plusa, minusa i home, choć muszę nieco wyginać dłoń. By zsunąć kciuk na przyciski 1 i 2 muszę już przesunąć pozostałe palce trzymające wiilot nieco od dołu. Nie ukrywam, że wolałbym, by wszystkie przyciski znajdowały się bliżej siebie, ale i tak jest dobrze – po kilku godzinach sprawa robi się mocno intuicyjna.

Grucha, czyli nunchuk attachment. Zwisa sobie na kabelku i podłącza ją się od dołu wiilota; ładnie wskakuje na miejsce i trzyma się dzięki zatrzaskom. Bardzo dobrze też leży w dłoni; kciuk ląduje na analogu, a palec wskazujący na przyciskach C i Z. Nie jestem w stanie trzymać na nich dwóch palców, a dwoma pozostałymi oplatać gruchę – to niewygodne. Zresztą wskazujący paluch łatwo przemieszcza się między dwoma intuicyjnie rozłożonymi przyciskami.

Choć grucha pasuje do wiilota jak ulał, osobiście wydaje mi się, że pierwotny koncept Nintendo zakładał totalne pozbycie się dotychczasowego analogowego pada na rzecz sensorów ruchu, prawdziwej rewolucji. Na szczęście ktoś popukał się w czoło i przemyślał tę kwestię; inaczej mielibyśmy plejadę WiiSportów, Raymanów i Zeld w których Link chodzi sam, a gracz tylko macha mieczem.

NIESAMOWITE – NINTENDO UDAŁO SIĘ DOSTARCZYĆ NOWY KONTROLER NIE PRZYPOMINAJĄCY NICZEGO, CZYM STEROWALIŚMY W GRACH DO TEJ PORY, KTÓRY PO KILKU MINUTACH STAJE SIĘ NATURALNY PRZEDŁUŻENIEM RĘKI

MENU I OPCJE

Całe menu konsoli wraz z większością dostępnych opcji rozpisałem na pierwszej stronie tego testu i na pewno już zaliczyliście jego lekturę. Czego nie widać – jest po prostu wspaniałe w swojej prostocie, niezwykle intuicyjne i szczerze mówiąc wygląda dokładnie tak, jak powinno wyglądać menu konsoli do gier. Bardzo przyjemnie się po nim śmiga przy pomocy wiilota, fachowo porusza się łapką i klika na kolejne opcje... No po prostu nie ma do czego się przyczepić. Trochę szkoda, że Wii nie odtwarza filmów na DVD, bo z takim Raymanem czy Wii Play byłoby wręcz idealną zabawką do pokoju kilkulatka, który by złapać oddech włączyłby sobie jedną z ulubionych bajek, ale mówi się trudno.

Warto zatrzymać się na sekundę przy Wii Message Board, czyli tablicy ogłoszeń i kalendarzu – można zostawiać na przykład informacje dla innych domowników, bądź wysłać komuś krótką notatkę. A ponieważ jest tam także kalendarz, można na przykład naskrobać coś przyjemnego dla najbliższej osoby, co wyświetli się w dniu jej urodzin. Fajne i przydatne.

JAK TO JEST?

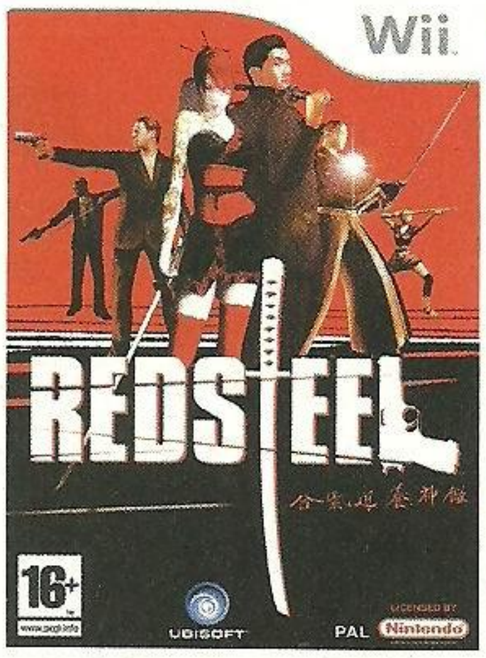
Niesamowite – Nintendo udało się dostarczyć nowy kontroler nie przypominający niczego, czym sterowaliśmy w grach do tej pory, który po kilku minutach staje się naturalnym przedłużeniem ręki. To naprawdę działa, choć nie w taki sposób, jak być może myślicie – to bardziej wirtualna myszka, a nie lightgun – przy poruszaniu się po menu nie trzeba wystawiać ręki przed siebie, może spokojnie gdzieś tam sobie leżeć na kanapie. Samo śmiganie po menusach i kanałach jest świetne i naprawdę intuicyjne, ale nie definiuje jednoznacznie kontrolera Wii. Bowiem to, jak zostanie on wykorzystany, zależy tylko i wyłącznie od twórców gier. A z tym bywa różnie, o czym przekonacie się czytając recenzje gier na Wii. Niemniej jednak muszę podkreślić, że Nintendo dostarczyło to, co obiecało. Prawdziwą rewolucję w sterowaniu, która wreszcie zainteresuje grami osoby patrzące na joypad, jak na wymysł szatana. Co można zresztą już zaobserwować w związku ze światową histerią, jaka ogarnia ludzi na myśl o Wii. Aha, a wiecie, ile Ninty liczy sobie za drugi zestaw kontrolerów, czyli gruchę + wiilot? Jedyne 240 złotych.

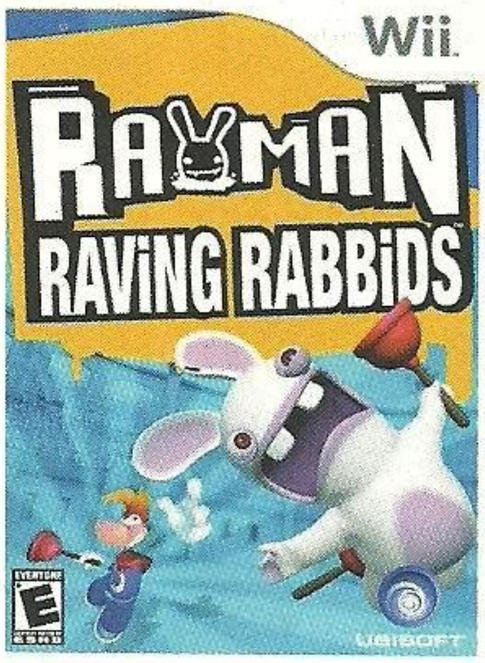
Wii wylądowało, od pierwszego dnia przynosi dochód koncernowi z Kioto, ale czy naprawdę wstrząśnie światem, o tym dopiero się przekonamy.

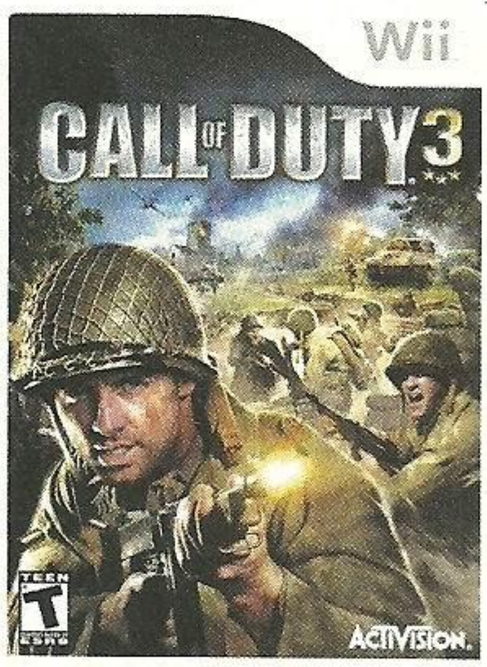
Gulash ■■

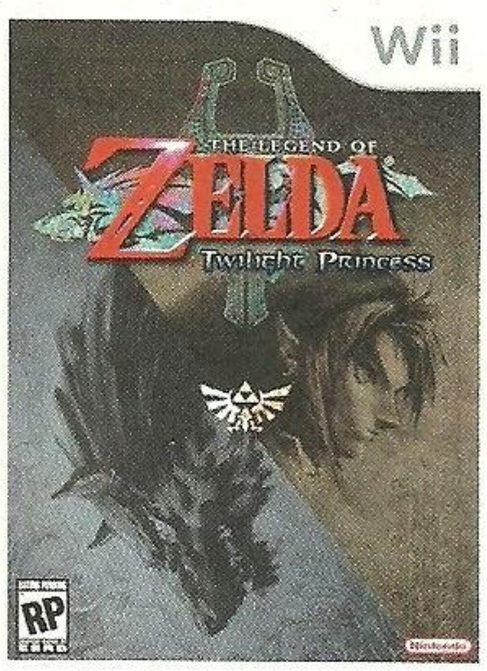
Banan

Pierwsza konsola mająca rywalizować nie z innymi konsolami, ale z gatunkiem gier, jaki powstał na inną platformę? na to wpaść mogło tylko Nintendo.
I ich konsoli udało się wtargnąć na teren zarządzany dotychczas przez Sony z impetem nie mniejszym, niż ten, z jakim rzekomo Wiimote'y wbijają się w LCD'ki śliskorękich Amerykanów.
Wii to naprawdę fajna konsola do zabawy. Nie wiem za bardzo czy do gry – chociaż to pewnie też, ale do zabawy nie ma sobie równych. No może poza PS2, który ze swoim Buzzem i SingStarem wciąż ma monopol na czynienia z człowieka geniusza albo gwiazdora, ale Wii zajął już pozycje golfisty, kręglarza, tenisisty, boksera i chirurga, a już szykuje się do szturmowania następnych. Machanie wiimote'em jako bezprzegubowy tenisista jest bardzo fajne, pomimo, że dobrze podciąć piłki za bardzo mi się nie udało, a mój bekhend był ekranowym forhendem. Ustawianie się do uderzenia w golfie czy ciskanie kręglami – tez zbliża nas bardziej do wirtualnej rzeczywistości, niż zrobiły to jakiekolwiek frajerskie gogle z połowy lat dziewięćdziesiątych. A pojedynek bokserski z kumplem to najbardziej wyczerpująca z ośmieszających człowieka czynności od czasu, kiedy dowiedziałem się jak robić pajacyka. Jednak celowanie w Call of Duty na przykład to już porażka. I tego się właśnie najbardziej obawiam. Bo co do tego tego, że w każdego Wii Sportsa trzeba będzie zagrać, podobnie jak w Wario Smooth Moves – nie mam żadnych wątpliwości. Ale te nachodzą mnie już, kiedy zaczynam myśleć o grach. Bo na razie ani Tony Hawk's, ani Call of Duty ani Red Steel nie udowodniły, że gry do grania (a nie do zabawy) bardzo zyskują na tym śmiesznym sterowaniu. A Zelda spokojnie mogłaby się bez niego obejść.









PREMIERA: UDANA, CZY...?

Konsola sprzedaje się jak wściekła, ale czy dostała na premierę dobre gry?

Gry dostępne podczas premiery Wii na ogół i w większości nieco rozczarowują. To nie ulega wątpliwości – za chwilę zagłębicie się w recenzje, gdzie próbowaliśmy przedstawić na czym polega problem każdej z pozycji. Już nie chodzi nawet o grafikę, choć po blisko roku z Xboxem 360 i miesiącu z PS3, by z powrotem przyzwyczaić się do odchodzącej generacji graliśmy specjalnie na zwykłych telewizorach; na ogół coś w nich do końca nie gra – czy to sterowanie, czy coś w designie. Gdyby nie pakowane do zestawu, genialne w małych dawkach **Wii Sports**, kapitalny w swojej głupocie i prostocie **Rayman Raving Rabbids** i bodaj najlepszy tytuł startowy dla nowej konsoli od dekady – **Zelda** – dosłownie nie byłoby w co grać. Takie są fakty.

EUROPA

Twilight Princess rządzi, o czym za chwilę się dowiecie z recenzji. **Wii Sports** i **Rayman** również są niezłe.
A pozostałe gry? No cóż, należą głównie do kategorii „można zagrać". Electronic Arts wyszykowało **Need for Speed Carbon**, który tak naprawdę nie różni się niczym od tego dostępnego na PS2 czy Xboksie. Jest konwersja udanego **Maddena 07**, o którego spytani przedstawiciele EA Polska uśmiechnęli się tylko. Activision przekonwertowało **Call of Duty 3** również ze średnim skutkiem; sterowanie nie do końca w tym tytule zagrało. **Tony Hawk Downhill Jam** akurat udał się nadspodziewanie dobrze – niezła gra, ale nikomu serce szybciej nie zabije na jej widok. **Marvel Ultimate Alliance** – dostępne na PS2 i Xboksie, więc kolejna szybka konwersja. Prawdziwym mistrzem średniaków i crapów okazał się Ubisoft ze swoim najazdem na Wii – **GT Pro Series** i **Far Cry** to gnioty, jakich mało, **Monster 4x4 World Circuit** nikt o zdrowych zmysłach nie kupił. **Happy Feet, Cars, Open Season i Avatar: The Last Airbender** to przyjemne gry dla najmłodszych, ale tylko dla nich. Z rzeczy, które chcieliśmy sprawdzić, ale niestety nie udało się, pozostaje tylko **Super Monkey Ball: Banana Blitz**, choć opinie na temat tej gry i jej sterowania są na świecie, jak zawsze, podzielone.
W międzyczasie ukazał się **Splinter Cell: Double Agent**, który wygląda jak na PS2 i ma bardzo słabo zrealizowane sterowanie, oraz... **Gottlieb Pinball Classics**, czyli po prostu fliper. Hmm.

USA

Amerykanie dostali jeszcze **Grim Adventured of Bill & Mandy**, przyjemną party-game, bijatykę z postaciami znanymi z kanału Cartoon Network. Pojawiła się też znana od ponad pół roku platformówka **Ice Age 2**, a także konwersa **Rampage: Total Destruction** od Midway. Na półki sklepów w USA trafiło już **Metal Slug Anthology**, czyli składanka wszystkich Metal Slugów, dobra gra celowniczkowa Konami pod nazwą **Elebits**, oraz najprawdziwszy golf – **Super Swing Golf** od Tecmo, który również zbiera pochlebne opinie. Nie zapominajmy o **Chicken Little 2: Ace in Action**; to kolejny tytuł dla dzieci. Z półki sklepowej do koszyka można też wsadzić **Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 2**, a także jeszcze jedną grę Nintendo, która nie pojawiła się podczas naszej premiery – **Excite Truck**. Aha! Jest też pierwsza gra wędkarska: **Rapala Tournament Fishing**; niestety strasznie słaba. Najbardziej jednak zazdrościmy amerykanom **Trauma Center: Second Opinion**, czyli symulatora chirurga urazowego, w pocie czła operującego wiilotem. Na szczęście gra już niebawem ukaże się w Europie.

Oczywiście, jest jeszcze masa staruchów dostępnych przez wirtualną konsolę, ale takie R-Type, Golden Axe czy nawet Super Mario 64 są czytelnikom tego magazynu przeważnie doskonale znane – poza tym to czyste retro, a nie pisane specjalnie dla Wii pozycje. Tak czy inaczej, Amerykanie mają trzy kolejne tytuły, które chcemy sprawdzić: **Excite Truck, Elebits** i **Trauma Center**, co każe mi sądzić, że ich premiera Wii była po prostu lepsza. Jak zawsze zresztą, Europa musiała dostać nieco po tyłku. Czekamy na te i inne pozycje...

Gulash ■■

CO NA HORYZONCIE DLA WII?

Nintendo niedawno opublikowało swój plan wydawniczy i szczerze mówiąc trochę rozczarowuje nas to, co z niego wyczytaliśmy. Trzy, może cztery tytuły warte uwagi, to zdecydowanie za mało, jak na wielkie N. Tym bardziej, że słychać plotki mówiące o tym, jakby Super Mario Galaxy oraz nowy Metroid Prime szykowane były dopiero na koniec roku, na najgorętszy sezon gwiazdkowy. Trochę nie chce nam się w to wierzyć, bo czym niby będzie karmić Ninny swoich klientów przez najbliższych dziesięć miesięcy? Mario Party i Wii Music? Na wydawców third party specjalnie nie liczymy – z pewnością dostarczą kilka ciekawych pozycji, ale jeśli będą to w większości gry multiplatformowe, bądź konwersje z PS2 czy Xboxa (Splinter Cell: Double Agent choćby), to nie ba co się łudzić, że będzie jakoś super. Tak czy inaczej, Nintendo ma sporo do udowodnienia ze swoją nową konsolą. Trzymamy kciuki, a oto wstępny plan wydawniczy na ten rok...

NINTENDO W 2007 ROKU WYDA:

- Battalion Wars II
- Big Brain Academy
- Disaster: Day of Crisis
- DK Kongo Blast
- Excite Truck
- Fire Emblem: Goddess of Dawn
- Forever Blue
- Mario Party 8
- Mario Strikers Charged
- Metroid Prime 3: Corruption
- Project H.A.M.M.E.R.
- Super Mario Galaxy
- Super Paper Mario
- Super Smash Bros. Brawl

- Wii Music
- Wario Ware: Smooth Moves

ZIMA 2007 – WIOSNA 2007

- Mortal Kombat Armageddon (Midway)
- Cooking Mama (Taito)
- Blitz: The League (Midway)
- Teenage Mutant Ninja Turtles (Ubi)
- Heatseeker (Codemasters)
- Trauma Center: 2nd Opinion (Atlus)

WIOSNA 2007 – LATO 2007

- SSX Blur (EA)
- Prince of Persia: Rival Swords (Ubi)
- Medal of Honor Vanguard (EA)
- Bust a Move Bash! (Majesco)
- Sonic and the Secret Rings (Sega)
- Spider-Man 3 (Activision)
- Shrek the Third (Activision)
- Bigs (2K Sports)
- Fantastic 4: Rise of the Silver Surfer (Take2)
- Spider-Man 3 (Activision)
- Mercury Meltdown Revolution (Ignition)
- Line Rider (inXile)
- Alien Syndrome (Sega)
- Harry Potter and the Order of Phoenix (Electronic Arts)

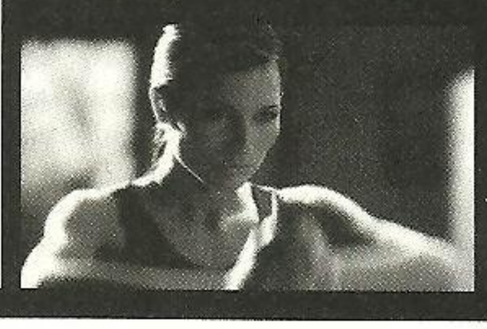
JESIEŃ 2007 – ZIMA 2007

- Transformers (Activision)
- 100 Bullets (D3 Publisher)
- Madden NFL 08 (EA)
- Spider-Man Trilogy (Activision)
- Marvel Nemesis 2 (EA)
- Mortal Kombat (Midway)

W bliżej nieokreślonej przyszłości spodziewane są też takie gry, jak:

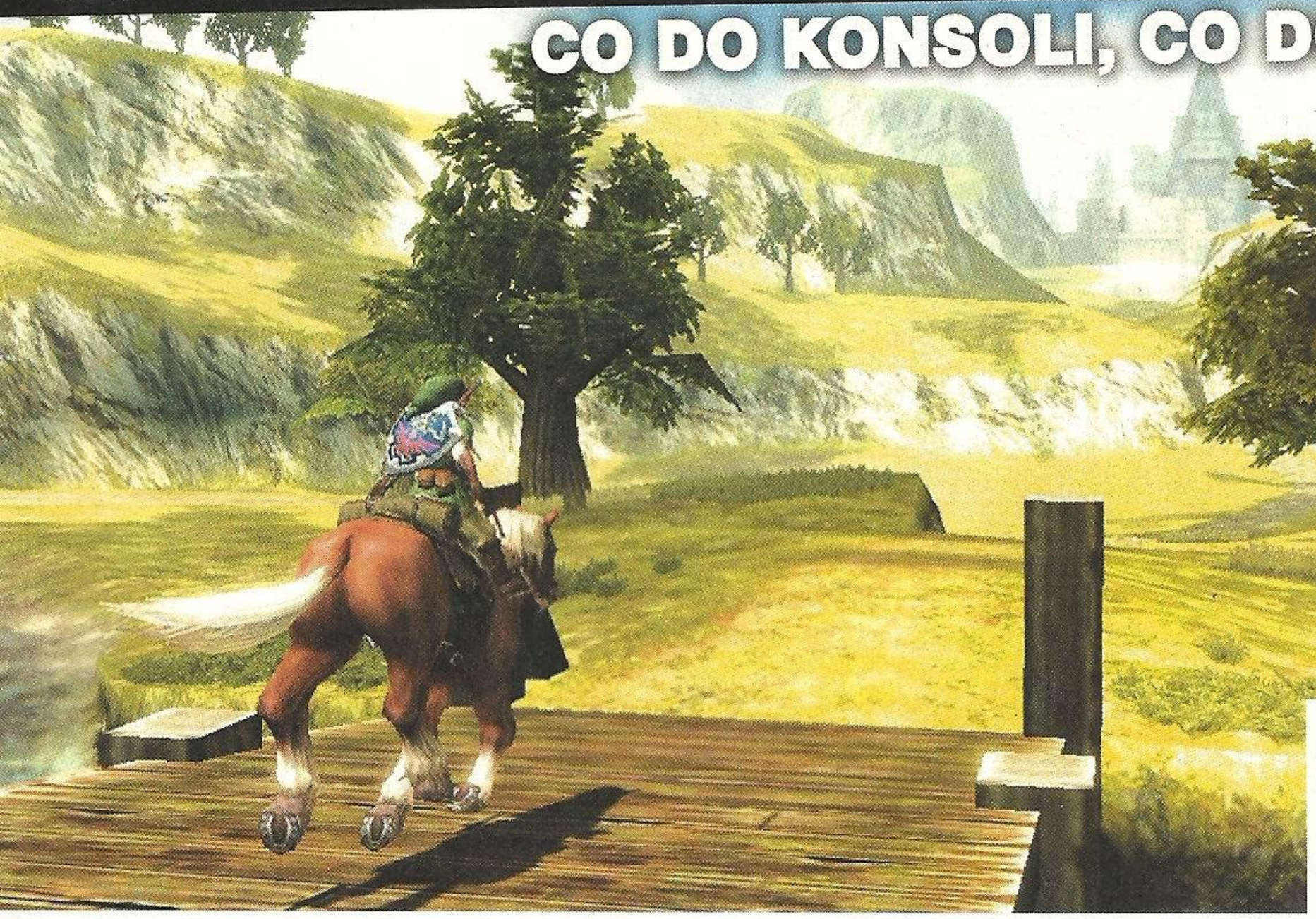
- Pirates of the Caribbean 3 (Buena Vista Games)
- Final Fantasy Crystal Chronicles: Crystal Bearers (Square Enix)
- TNA iMPACT! (Midway)
- Cosmic Family (Ubsoft)
- Brothers in Arms D-Day (Ubisoft)
- Wii Motor Sports Airplane (Nintendo)
- Lost (Ubisoft)
- One Piece Unlimited Adventure (Namco Bandai)
- Soulcalibur IV (Namco Bandai)
- Dragon Quest Swords: The Masked Queen and the Tower of Mirrors (Square Enix)
- NBA Live Wii (EA)
- James Bond (Activision)
- Alive (Ubisoft)
- Meet The Robinsons (Buena Vista)
- Panny Arcade Adventures (-)
- Sadness (-)
- Beijing 2008 (Sega)
- Harker (-)
- Iron Man (Sega)
- Alien FPS (Sega)
- Alien RPG (Sega)

...i wiele innych!



RECENZJE

CO DO KONSOLI, CO DO ŚMIETNIKA



38 **Rainbow Six: Vegas**
Xbox 360

40 **Thrillville** •
PlayStation 2, Xbox, PSP

45 **Star Wars: Lethal Alliance**
PSP

45 **Ace Combat X: Skies of Deception**
PSP

46 **Red Steel**
Wii

47 **Rayman Raving Rabbids**
WII, PlayStation 2

48 **Zelda: Twilight Princess**
Wii

52 **Sonic The Hedgehog**
Xbox 360

53 **Brothers in Arms: D-Day**
PSP

53 **SingStar Legends**
PlayStation 2

54 **Star Trek: Encounters**
PlayStation 2

54 **Pimp My Ride**
PlayStation 2, Xbox 360

55 **Made Man**
PlayStation 2

56 **Lost Planet: Extreme Condition**
Xbox 360

60 **The Sopranos: Road to Respect**
PlayStation 2, Xbox

60 **Castlevania: Portrait of Ruin**
Nintendo DS

61 **Dead or Alive Xtreme 2**
Xbox 360

62 **Pro Evolution Soccer 6**
PSP

63 **Wii Play**
Wii

63 **Wii Sports**
Wii

64 **History Channel: Civil War**
PlayStation 2, Xbox 360

65 **Call of Duty 3**
Wii

65 **Tony Hawk's Downhill Jam**
Wii

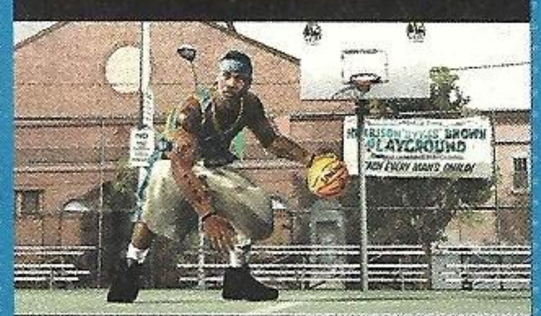
66 **Guitar Hero 2**
PlayStation 2,

66 **Victorious Boxers 2**
PlayStation 2

67 **Superman Returns**
PlayStation 2, Xbox, Xbox 360

N+ MOST WANTED MARZEC 2007

FINAL FANTASY XII
Już pod koniec lutego w Europie! Oczywiście „już" z szyderczym uśmiechem, ale mimo wszystko dobrze, że świat Ivalice wreszcie dotrze i do nas.



NBA STREET HOMECOURT
Już nie możemy się doczekać łamania obręczy w ziemię w najlepszej zręcznościowej koszykówce. Tym razem na Xboksie 360.

TRAUMA CENTER: SECOND OPINION
Na Nintendo DS mieliśmy sporo radochy krojąc pacjentów czy składając im połamane gnaty. Jak będzie na Wii?

Dowód życia

Przyzwyczaiłem się już (i mam nadzieję, że Wy też), że na nowe konsole zawsze jest ogromne ciśnienie. Xbox 360 przez rok zdążył zadomowić się, zdobyć markę i uznanie. A przed PS3, jak i Wii, jeszcze długa do tego droga.

Jako pierwsze na warsztat weźmy dyskretnie wślizgujące się na półeczkę Wii i jej tytuły startowe – czy to normalne, że najlepszą grą na premierze nowej konsoli jest wstrzymywana przez pół roku, a może i dziewięć miesięcy, konwersja z poprzedniej generacji? Mówię oczywiście o Zeldzie, która – choć świetna – jest jednak grą pisaną z myślą o GameCube z dorzuconym sterowaniem i trybem widescreen? Bez Zeldy i dodawanego za darmo, prościutkiego Wii Sports, do grania tak naprawdę nadają się ze trzy tytuły, a i tak nie jest to granie na poziomie, jakiego można i w dalszym ciągu należy oczekiwać. Czy to normalne, że gry na Wii, które oparte jest na architekturze GameCube, wyglądają czasem gorzej, niż topowe pozycje z tostera właśnie? Ile lat ma Wind Waker, jak długo w czytnikach konsol kręci się Resident Evil 4? Obie wyglądają lepiej, niż cokolwiek dostępnego w tym momencie na Wii. Już nie chcę nawet psioczyć na brak wyświetlania wysokiej rozdzielczości, co jak dla mnie czyni taki na przykład Internet Channel po prostu zbędny – przeglądaliście kiedyś WWW na standardowym telewizorze?

Oczywiście, nie należy sądzić konsol po grach towarzyszących premierom, ale niedosyt pozostaje. A brak możliwości gry w sieci? Przecież Call of Duty, Tony Hawk, Red Steel... Ba, nawet Wii Play i Wii Sports to tytuły wręcz do tego stworzone! Nintendo choć ma naprawdę dobry produkt, w dalszym ciągu ma sporo do udowodnienia. Osobiście jestem ciekaw i bardzo liczę na możliwości łączenia Wii z DSem; to coś, z czym Ninty eksperymentowało przecież w czasach GCN i GameBoya Advance. Myślę, że nauka nie poszła w las i zaskoczą nas jeszcze wielokrotnie jakimiś ciekawymi patentami. Pytanie tylko ile lat minie, nim to zobaczymy?

Po drugiej stronie stoi PlayStation 3, które również musi coś pokazać. Wielkie, drogie, błyszczące pudło aż krzyczy, by postawić je na środku pokoju, najlepiej na piedestale, by wszyscy wchodzący do domu je widzieli. To prawda – ma pełne HD, masę multimedialnych funkcji, ma pełzający PlayStation Store, który jak mniemam niebawem ruszy z kopyta, a Sony ma przez cały czas największe wewnętrzne studia w całej branży (ich studia są większe, niż Microsoftu i Nintendo razem wzięte) i olbrzymie wsparcie wydawców na całym świecie, pomimo tego, co czasem mówią developerzy. To prawda – PS3 przewidziane jest na siedem, może nawet dziesięć lat. I nie ma co do tego wątpliwości.

Ale gdzie te gry, gdzie ten szok, gdzie ta nowa i niespotykana jakość przy cenie, którą żąda za swoją zabawkę Sony? O tym, kto wygra tę wojnę przekonamy się mniej więcej za dwa, może trzy lata. Cena produkcji PS3 spadnie do tego czasu o połowę, 32-calowy HDTV będzie kosztował 1000 złotych, a Nintendo zdąży wyszykować batalion gier z Mario, Wario, Donkeyem i Brzoskwinką.

■■ **Gulash**

RAINBOW SIX VEGAS

MIASTO GRZECHU, MIASTO NEONÓW – LAS VEGAS W OGNIU!

txt: MIELU

XBOX 360

- Wydawca: Ubisoft
- Producent: Ubi Montreal
- Liczba graczy: 1 (16)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Online (zwłaszcza coop), oprawa, poziom trudności, przystępność, przyspieszone tempo rozgrywki, prosty system wydawania rozkazów.

ZŁE: Kasyno tu, kasyno tam. Ile można? Checkpointy nie najlepiej ustawione. Brak misji urozmaicających zabawę.

BRZYDKIE: Przeciwnicy są trochę plastikowi, ale poza tym nic.

GULASH: Wspaniała gra! I do tego śliczna! A do tego przystępna – gdzieś pomiędzy starymi Rainbowami a Lockdownem. Każdy posiadacz X360 powinien ją sprawdzić!

Terry Pratchet, autor m.in. cyklu „Świat dysku" powiedział kiedyś, że tylko głupi pisarz nie słucha tego, co mówią fani, ale tylko supergłupi robi to, czego oni chcą. Jeśli to stwierdzenie dotyczy również twórców i wydawców gier, to jeszcze do niedawna w Ubisoft pracowały półgłówki. Chyba zbytnio wsłuchali się w narzekanie odbiorców serii Rainbow Six skarżących się na zbyt wysoki poziom trudności, niskie tempo rozgrywki i za mało beztroskiej wyrzynki, bo jak inaczej tłumaczyć fakt, że wypuścili na rynek przeciętniaka o nazwie Lockdown? Ten szybki, mało taktyczny, nastawiony na walkę fpp akcji z kiepską SI postaci omal nie zniszczył wizerunku serii. Na szczęście ciśnienie na dobrego, prawdziwego Rainbow Sixa nie opadło, a Ubisoft do prac nad kolejną odsłoną o podtytule Vegas zatrudnił studio Montreal, autorów wyśmienitego RS3.

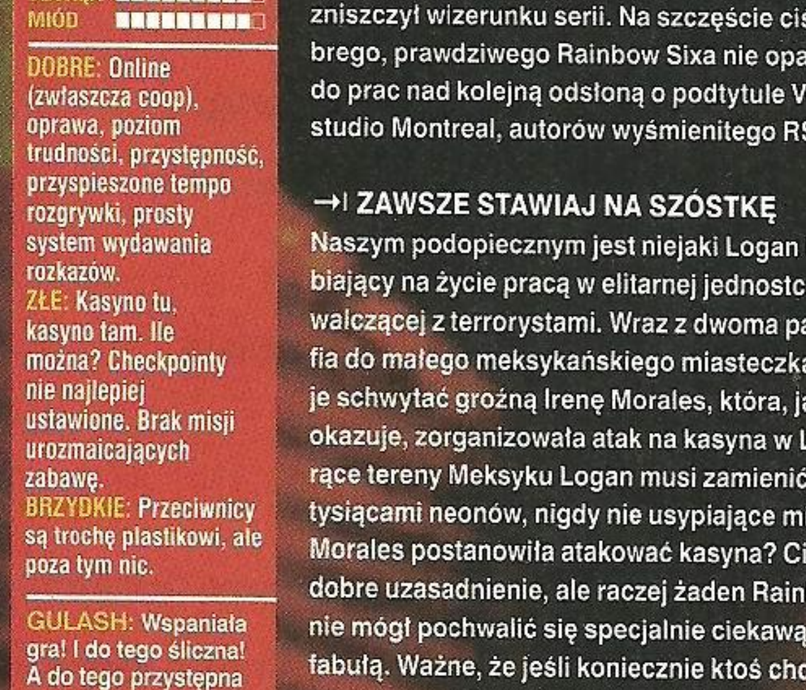
→! ZAWSZE STAWIAJ NA SZÓSTKĘ

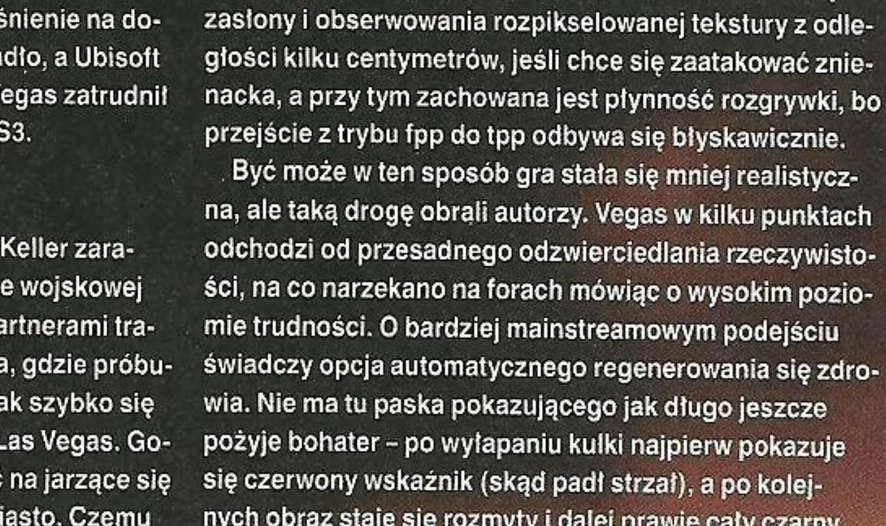
Naszym podopiecznym jest niejaki Logan Keller zarabiający na życie pracą w elitarnej jednostce wojskowej walczącej z terrorystami. Wraz z dwoma partnerami trafia do małego meksykańskiego miasteczka, gdzie próbuje schwytać groźną Irenę Morales, która, jak szybko się okazuje, zorganizowała atak na kasyna w Las Vegas. Gorące tereny Meksyku Logan musi zamienić na jarzące się tysiącami neonów, nigdy nie usypiające miasto. Czemu Morales postanowiła atakować kasyna? Ciężko znaleźć dobre uzasadnienie, ale raczej żaden Rainbow Six nigdy nie mógł pochwalić się specjalnie ciekawą, przemyślaną fabułą. Ważne, że jeśli koniecznie ktoś chce się interesować rozwojem wydarzeń, umożliwią mu to pojawiające się na ekranie małe okienka, w których pokazywane są ważne sceny, jak np. krótkie wystąpienie szefa terrorystów przed kamerami telewizyjnymi.

→! GEARS OF DUTY

Rainbow Six: Vegas jest grą fpp, akcję obserwuje się z oczu bohatera. Zastosowano jednak sprytny zabieg, znany z Perfect Dark Zero, polegający na umożliwieniu postaci ukrycia się za zasłoną przy jednoczesnym pokazaniu jej sylwetki na ekranie. Zza zasłony można prowadzić ogień na ślepo (z powodu niskiej celności służy głównie do stawiania zapory ogniowej umożliwiające podwładnym zajęcie dogodnych pozycji), łatwo również wyskoczyć lub wychylić się na moment, oddać kilka strzałów i się schować. Rozwiązanie to pozwala uniknąć tak dobrze znanej z fpp konieczności stawania twarzą do zasłony i obserwowania rozpikselowanej tekstury z odległości kilku centymetrów, jeśli chce się zaatakować znienacka, a przy tym zachowana jest płynność rozgrywki, bo przejście z trybu fpp do tpp odbywa się błyskawicznie.

Być może w ten sposób gra stała się mniej realistyczna, ale taką drogę obrali autorzy. Vegas w kilku punktach odchodzi od przesadnego odzwierciedlania rzeczywistości, na co narzekano na forach mówiąc o wysokim poziomie trudności. O bardziej mainstreamowym podejściu świadczy opcja automatycznego regenerowania się zdrowia. Nie ma tu paska pokazującego jak długo jeszcze pożyje bohater – po wyłapaniu kulki najpierw pokazuje się czerwony wskaźnik (skąd padł strzał), a po kolejnych obraz staje się rozmyty i dalej prawie cały czarny. To ostatnia szansa ukrycia się, ale po chwili odpoczynku zdrowie całkowicie się regeneruje. Podobny zabieg z zastosowano w Call of Duty 3 oraz Gears of War i trzeba przyznać, że sprawdza się w praniu dużo lepiej niż standardowe apteczki. Oczywiście wciąż jest to Rainbow Six więc beztroskie bieganie po otwartym terenie szybko kończy się zejściem bohatera, stąd konieczność korzystania z osłon. Brzmi prawie jak GoW, prawda?





Poziom trudności Realistic to przede wszystkim lepsza celność przeciwników i mniejsza tolerancja na przyjmowanie kulek. Dopiero tutaj przydatne są granaty dymne umożliwiające ukrycie się przed sokolookimi terrorystami.

→! KRYJ SIĘ JAK UMIESZ

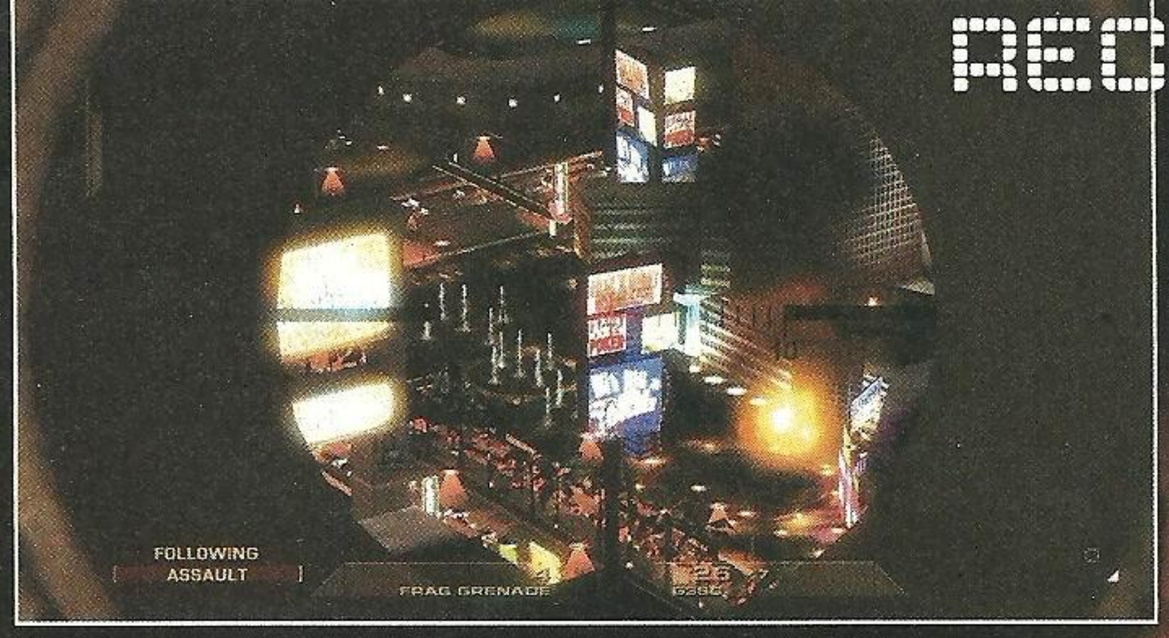
Oczywiście nie ma mowy o kserowaniu, bo oba tytuły powstawały w tym samym czasie, ale skoro pojawiły się prawie jednocześnie, można je porównać. Niestety, chyba zbytnio przypasował mi system zastosowany w GoW, bo w Vegas brakuje mi opcji wciśnięcia przycisku w celu szybkiego przeskoczenia zza jednej zasłony za drugą, albo błyskawicznego wślizgu za osłonę, którym można zakończyć szaleńczy bieg przez otwartą przestrzeń. Trzeba przyzwyczaić się również do trzymania przycisku odpowiedzialnego za ukrywanie się podczas wychylania się, celowania i strzelania, po to żeby bohater nagle nie wyszedł zza osłony. Jest to trochę niewygodne, przez co spore problemy mogą mieć nowi w temacie obsługi pada.

Niewątpliwym plusem jest możliwość przyklejenia się do ściany i wychylenia się na tyle, żeby nie tylko zerknąć co jest widoczne na wprost, ale sprawdzić jak przedstawia się sytuacja w całym pomieszczeniu. Pozwala to na dokładne rozpoznanie i opracowanie taktyki, dzięki czemu unika się, szczególnie na wyższym poziomie trudności, niepotrzebnych „zgonów" podwładnych.

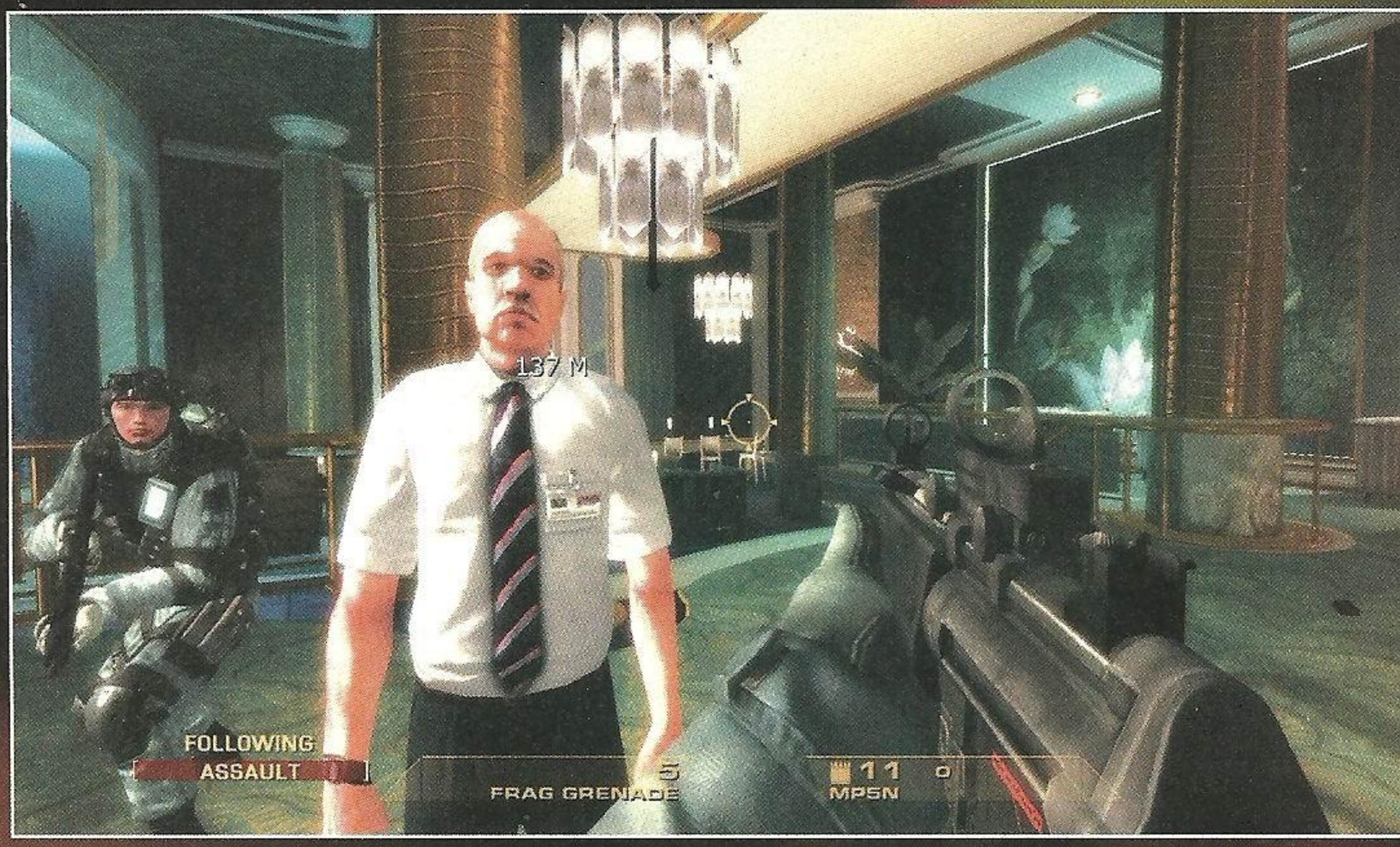
Cudzysłów został użyty nieprzypadkowo. Kolejnym ułatwieniem zabawy jest opcja leczenia postrzelonych towarzyszy broni. Poprzednie części wymagały, aby dbać o swoich ludzi i nie dopuścić do ich śmierci. W Vegas nawet jeśli żołnierz przyjmie całą serię i padnie na glebę, jeszcze przez jakiś czas żyje. Można wtedy do niego podbiec i go uleczyć (lub wydać rozkaz drugiemu podwładnemu), a po dwóch sekundach gość jest gotowy do walki.

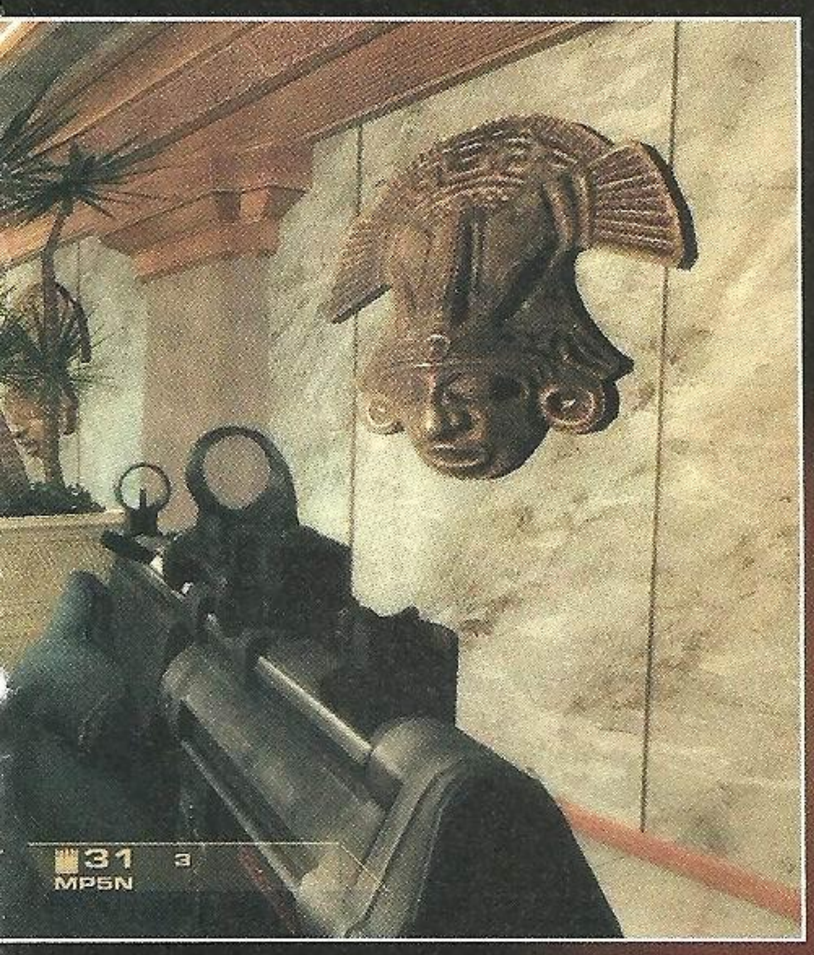
→! PRACA W PODGRUPACH

Wydawanie poleceń w Vegas to czysta przyjemność. Najważniejszy jest przycisk akcji zmieniający swoje zastosowanie w zależności od okoliczności. Normalnie służy do wskazania ekipie, gdzie ma się udać, ale jeśli gracz aku-

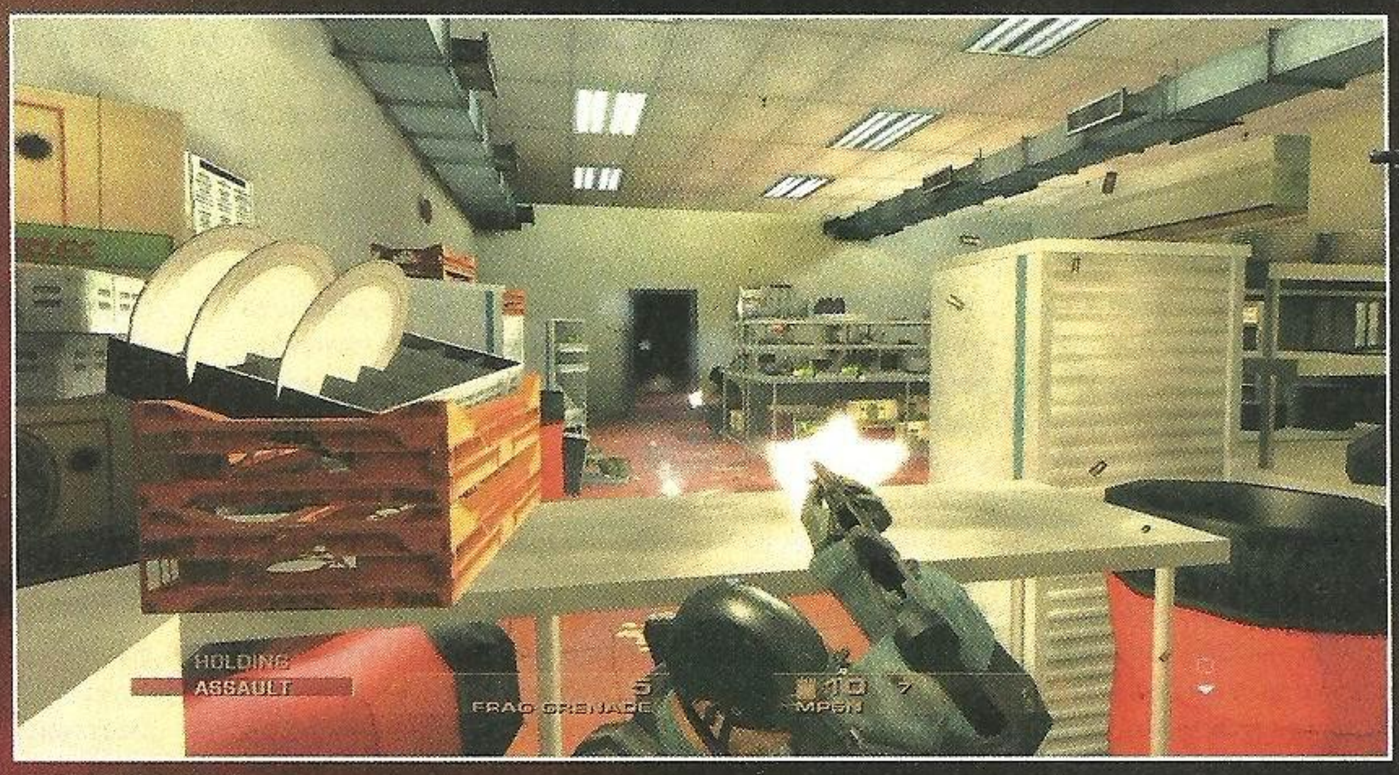


■ Mile widziane byłyby również misje specjalne różniące się w jakiś znaczący sposób od pozostałych – może nawet jakieś snajperskie, nawet pomimo tego, że były zmorą Lockdowna. Zmiana stylu gry, choć chwilowa, zawsze jest fajna.





RAINBOW SIX OLŚNIEWA OPRAWĄ ZARÓWNO DŹWIĘKOWĄ, JAK I GRAFICZNĄ. MIASTO LŚNI BLASKIEM TYSIĘCY NEONÓW, MASZYNY DO GRY NISZCZĄ SIĘ POD GRADEM KUL!



rat patrzy na drzwi, może go użyć, by rozkazać im ustawić się przy nich. Teraz pojawia się możliwość wejścia do pomieszczenia w sumie na sześć sposobów (po trzy na działanie agresywne i wyczekujące) – na przykład da się z hukiem wysadzić drzwi, albo wrzucić granat i dopiero zaatakować. Jest to wystarczająca liczba wariantów, pozwalająca na opracowanie różnych taktyk, w zależności czy trzeba bezpiecznie odbić zakładników, czy spróbować zniwelować przewagę liczebną wykorzystując element zaskoczenia. Doskonałym narzędziem przy rozpoznawaniu zagrożenia okazuje się minikamera wsuwana pod drzwi. Dzięki niej można sprawdzić co znajduje się w pomieszczeniu obok, a nawet wyznaczyć swoim ludziom konkretne cele, jakimi mają się zająć w pierwszej kolejności. Bajer ten przydaje się, ale głównie na wyższych poziomach trudności i to zazwyczaj w momentach kluczowych dla rozwoju fabuły. Aż chciałoby się, żeby był sens korzystania z niego częściej. Podobnie zresztą jak z lin, dzięki którym można opuścić się po ścianie budynku i przez okna zaatakować zaskoczonych przeciwników.

→| TRZECH ICH BYŁO

W odróżnieniu od poprzednich części tym razem dowodzi się dwoma, a nie trzema żołnierzami, co da się wytłumaczyć chęcią zwiększenia udziału gracza w akcjach opisywanych wyżej, czyli np. wpadaniu przez drzwi do pokojów, kiedy to podwładni zajmują się czyszczeniem skrzydeł, a bohater skupia się na likwidacji zagrożenia na wprost.

W ogólnym rozrachunku system rozgrywki dopracowany jest niemalże pod każdym względem. Niemalże – zabrakło mi opcji wskazania konkretnego celu, więc czasem SI zamiast zająć się mocno ostrzeliwującym gracza przeciwnikiem, prowadzi walkę z podrzędnymi celami. Nie ma jednak, co narzekać, bo ogólnie SI jest znakomite i podwładni sami doskonale radzą sobie w walce (świetnie celują, kryją się gdy są pod ostrzałem, nawet decydują się na zmianę założeń, jeśli wydany przez gracza rozkaz wyda im się niepotrzebnym narażaniem życia). Przeciwnicy też nie pchają się głupio pod lufę, prowadzą ogień zaporowy, strzelają na ślepo, kryją się za zasłonami. Cwaniakować próbują.

→| ZŁOTO, CO SIĘ ŚWIECI

Vegas jest grą wyśmienitą i ciężko do czegoś się przyczepić. Ale i tak spróbuję. Wybór kasyn jako miejsca akcji nie jest wielkim grzechem, jednakże przydałoby się jakieś urozmaicenie, wszak w „mieście grzechu" na pewno znalazłoby się więcej ciekawych przybytków wartych odwiedzenia. Od czasu do czasu pojawia się problem z checkpointami. Czasem trzeba zmęczyć kilka długich i do tego ciężkich potyczek zanim gra łaskawie zrobi save'a. No i nie da się wytłumaczyć dlaczego przeciwnicy nie słyszą odgłosów walki toczonej kilka metrów obok nich, w związku z czym nie pomagają swym ginącym towarzyszom broni.

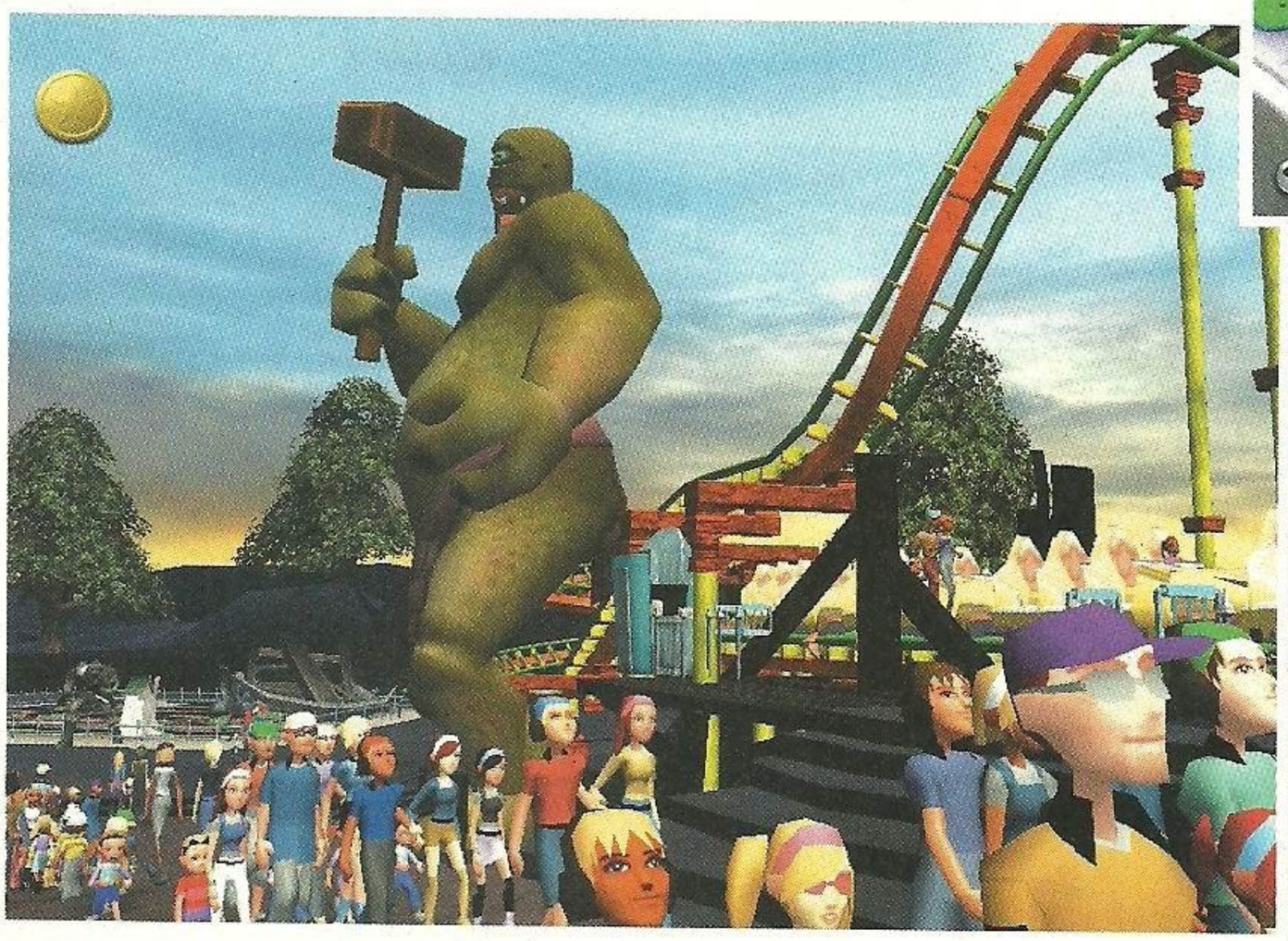
Są to jednak drobne wady i nie wpływają znacząco na ocenę końcową. Vegas zachwyca trybem online, wprowadzone zmiany w systemie rozgrywki sprawiły, że zabawa stała się przystępna dla większej ilości osób. Przy tym wszystkim nowy Rainbow Six olśniewa oprawą zarówno dźwiękową, jak i graficzną. Miasto lśni blaskiem tysięcy neonów, maszyny do gry niszczą się pod gradem kul, a szkło pęka na każdym kroku. Z zachwytem puściłem serię w stronę ogromnych żyrandoli, które ku mojej radości rozsypały się w drobny mak. Co prawda wiele powierzchni lśni, a nic się w nich nie odbija, ale to chyba jedno z nielicznych uchybień w grafice. Tekstury ostre jak żyleta, piękna gra świateł, duże postacie przeciwników, naturalnie wyglądający bohaterowie (zarówno ich twarze jak i całe sylwetki). Vegas trzeba ujrzeć w akcji. Nawet na zwykłym telewizorze, ale wiadomo, że najlepszy efekt uzyska się na LCD lub plazmie. Dla takiej gry warto wykosztować się na jakiś sprzęt HD, ręczę głową. ■■

OCENA 8.5/10

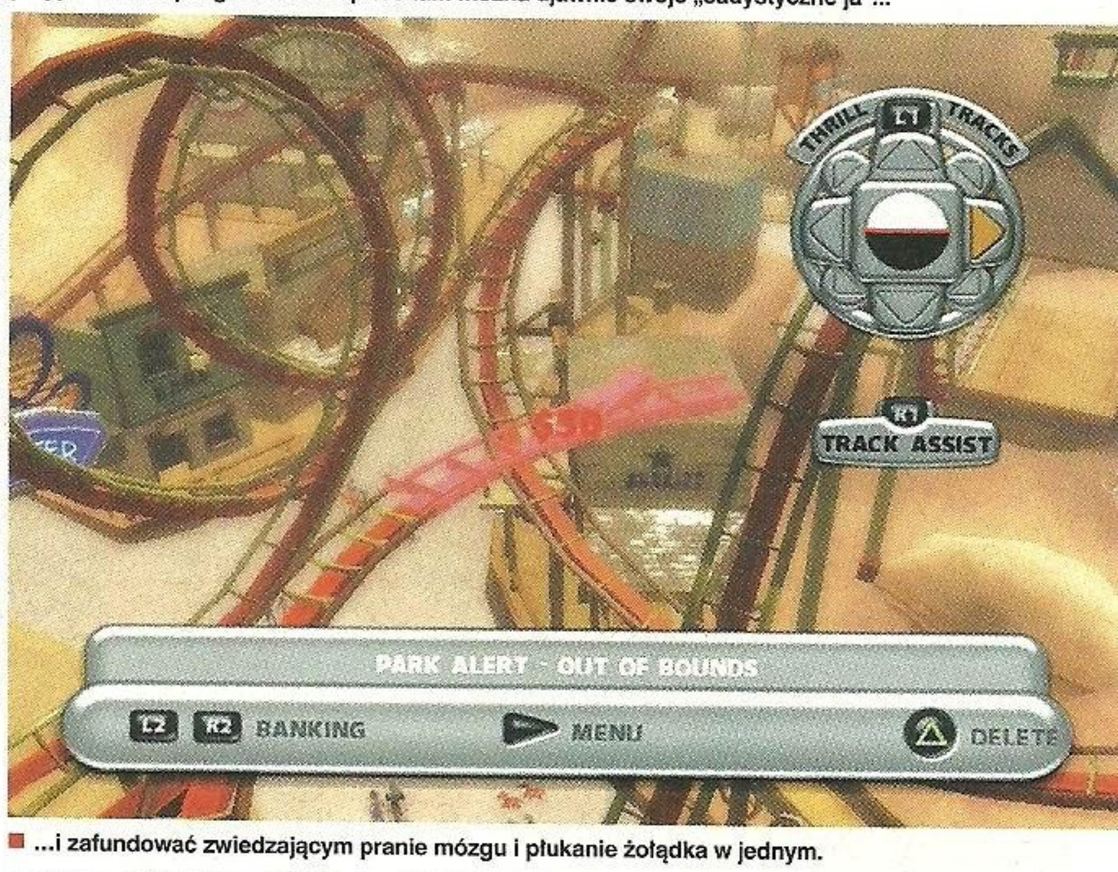
GOW, VEGAS. I JAK TU NIE KOCHAĆ X360?

multiVegas

Takiego multi jak w Vegas może pozazdrościć każda inna gra i to nawet nie dlatego, że jest bardzo dużo różnych trybów zabawy. Najlepsza i tak jest opcja przechodzenia gry w cztery osoby. Wyobraźcie sobie, że teren akcji pozwala na wybór kilku dróg do celu, dzięki czemu część ekipy szykuje się do wtargnięcia przez drzwi, a druga grupka w tym czasie przygotowuje wjazd przez okna. Wszyscy gracze mają na głowach headsety i rozmawiają ze sobą jak najlepiej uporać się z przeciwnikami. Brzmi nieźle? A akcje w stylu zdobywania jakiegoś przedmiotu znajdującego się wewnątrz pilnie strzeżonego budynku? Do tego zwykłe deathmatche, capture the flag, opcja gry na podzielonym ekranie, przez system link. Jest wszystko, nawet likwidowanie przeciwników na czas. Absolutna bomba.



■ Budowa własnych torów wyścigowych to miły dodatek, ale niestety nie tak zabawny, jak w przypadku kolejek górskich. Dopiero tam można ujawnić swoje „sadystyczne ja”...



■ ...i zafundować zwiedzającym pranie mózgu i płukanie żołądka w jednym.

THRILLVILLE

ŚWIĘTA TO PODOBNO CZAS CUDÓW

txt: KAXI

PS2 | XBOX | PSP

- Wydawca: LucasArts
- Producent: Frontier
- Liczba graczy: 1-4

GRAFIKA ■■■■■□□□□□
DŹWIĘK ■■■■■□□□□□
MIÓD ■■■■■■□□□□

DOBRE: Rozbudowany, napchany mini-grami „symulator”.
ZŁE: Za prosta, za mało ekonomiczna.
BRZYDKIE: Z bliska gierka za ładna nie jest.

GULASH: A mi się podoba ta prostota Thrillville – jeśli ktoś chce zaawansowanych opcji ekonomicznych, niech kupi sobie coś w tych klimatach na peceta. Na konsolach gry mają być przystępne i dawać radość, a Thrillville właśnie takie jest.

Nie powinno mnie więc dziwić, że dziwny, niewiele mi mówiący tytuł okazuje się naprawdę przyjemnym sposobem na spędzenie wolnego czasu. A mimo to dałem się zaskoczyć. Na szczęście pozytywnie. W najprostszych słowach – **Thrillville** to nowe wcielenie klasyka, jakim był Theme Park. Choć panowie z Frontier Developments pchnęli symulator wesołego miasteczka w odrobinę innym kierunku – mniej tu ekonomii, a więcej zabawy. I choć przecież tak powinno być w parku rozrywki, nie jestem pewien czy to był strzał w dziesiątkę.

→I WSZYSTKO I JESZCZE WIĘCEJ

Jestem pełen podziwu, jak autorom udało się stworzyć grę tak różnorodną i rozbudowaną, a jednocześnie nieskomplikowaną i prostą w obsłudze. Bo zakres możliwości, jakie oddano graczom, jest naprawdę szeroki. Poczynając od budowy nowych sklepików i atrakcji, poprzez zatrudnianie pracowników, dbanie o reklamę i finanse parku, aż po poszukiwanie na jego terenie ukrytych bonusów. Mało? To jeszcze nawet nie jest połowa. Po pierwsze, akcja gry nie jest przedstawiona z lotu ptaka, lecz z perspektywy trzeciej osoby, więc możemy się naszą postacią dowolnie poruszać po terenie calutkiego miasteczka. Na dodatek da się porozmawiać z każdym napotkanym klientem, wypytać o opinię na temat parku, a nawet się z nim zaprzyjaźnić czy zmierzyć w... I tu właśnie dochodzimy do kolejnego elementu.

Graczowi oddano możliwość skorzystania z każdej jednej atrakcji, jaką zafundował w swoim parku. Obserwowanie jazdy na karuzeli może nie jest najciekawszym zajęciem, ale już rozgrywanie meczu piłki nożnej za pomocą małych pojazdów, mini-golf czy prosty FPS z robotami w roli głównej potrafią wciągnąć na trochę dłużej. W ten sposób bicie rekordów w poszczególnych mini-grach dołącza do listy obowiązków menedżera parku. Również szkolenie pracowników odbywa się w konwencji prostych gierek. Przykładowo, żeby mieć naprawdę profesjonalną tancerkę, trzeba pobawić się w kalkę Dance Dance Revolution. Ale to wciąż nie koniec.

Główną atrakcją każdego wesołego miasteczka jest oczywiście kolejka górska. Jasne, gra umożliwia kupno gotowej, ale największa frajda jest wtedy, kiedy zbudujemy ją samodzielnie. I **Thrillville** tylko do tego zachęca. Edytor jest naprawdę przyjazny, wszystko wyjaśnia krok po kroku tutorial, a da się zaprojektować naprawdę zakręcone i przerażające konstrukcje. No, i oczywiście się nimi przejechać. A potem już tylko patrzeć, jak ustawiają się kolejki chętnych, a na nasze konto spływa kasiora.

→I LEKKO, CORAZ LŻEJ

Thrillville pozwala graczowi doprowadzić na szczyty popularności pięć parków rozrywki. By dobrać się do kolejnego, należy osiągnąć odpowiednio wysokie wyniki w poprzednim. Służą do tego misje, których listę mamy w podręcznym menu. Można więc do zabawy podejść na dwa sposoby. Jeśli nie mamy żyłki menedżera i trudno nam ogarnąć potrzeby miasteczka, wystarczy po prostu skupić się na wykonywaniu zleconych zadań. Ja wybrałem jednak drugi wariant: wczułem się w rolę i robiłem wszystko, by park jak najlepiej funkcjonował, a misje zaliczały się niejako „przy okazji”. Efekt był w każdym razie ten sam.

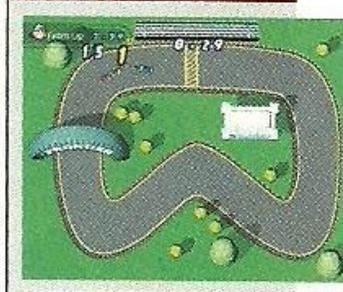
Największą bolączką gry jest to, że daje dużo możliwości, a jednak nie zmusza do korzystania z nich. Innymi słowy, jest po prostu za łatwa. Boli zwłaszcza słaby nacisk na aspekt ekonomiczny, który mnie osobiście zawsze pociąga. Wprawdzie mogę decydować o cenie biletu każdej atrakcji w miasteczku, wybieram do jakiego odbiorcy zostaną skierowane reklamy, ale są to wybory o niewielkim znaczeniu. Chciałbym, by po wzięciu pożyczki na budowę nowej karuzeli gracz musiał liczyć się z każdym dolcem i szukać oszczędności, chociażby czasowo zmniejszając środki na wynajdywanie nowych zabawek. Niestety, nie tutaj. Klienci nie są szczególnie wybredni i przebicie się przez każdy park nie powinno zająć Wam dużo więcej niż godzinę. Co w sumie daje śmiesznie niską liczbę trzystu minut zabawy. A co potem? Oczywiście, można pobawić się w wyśrubowanie wskaźników zadowolenia odwiedzających park, zdobyć najwyższe wyniki w każdej mini-grze, projektować coraz to bardziej chore kolejki górskie i wreszcie zaliczyć wszystkie misje na złoto. W ten sposób można przedłużyć sobie kontakt z grą nawet dwukrotnie. I nie uważam, by było to trwanie przy tej pozycji na siłę, bo mi czas przy niej mijał bardzo szybko. Tylko że nie każdy będzie miał tyle samozaparcia, by dla własnej satysfakcji bawić się dłużej. A to już nie jest fajne i musi odbić się na ocenie.

Thrillville to zdecydowanie udany produkt. Na każdym kroku widać, że autorzy chcieli dogodzić graczowi. Grafika jest przyzwoita, muzyka zaskakująco fajna, sterowanie przyjazne, menusy przejrzyste – żyć, nie umierać. Szkoda, że tylko przez kilka godzin. Dlatego najlepiej byłoby wypożyczyć grę na weekend. Tylko jak to zrobić? ■■

OCENA 7.4/10
KARUZELA BEZ NUDNOŚCI

■ Stylistyka poszczególnych części parków jest bardzo zróżnicowana, choć dość standardowa i często niepowiązana ze sobą. Tak więc w jednym miasteczku znajdziemy obok siebie prehistoryczne gady, postapokaliptyczne scenerie i ogromne pająki, oddzielone jedynie wąskim tunelem.

Na imprezkę



Co ciekawe, choć Thrillville zdaje się być typową grą dla samotników, może sprawdzić się również wtedy, gdy wpadną do nas kumple. A to dlatego, że mini-gierki są dostępne również z głównego menu i to w opcji nawet dla czterech graczy. W sumie mamy ich dwadzieścia, co przy takim Mario Party może nie jest liczbą olśniewającą, ale warto zaznaczyć, że to są bardziej skomplikowane rozrywki niż wciśnięcie dwóch przycisków. Golf, piłka nożna, taniec, wyścigi, shooter – nie jest to może jakaś rewelacja, ale nie ma też powodu do krzywienia się. Dzięki tej opcji po ukończeniu gry można jeszcze czasem do niej wrócić.

新プラス NEO PLUS

SONY PLAYSTATION | MICROSOFT XBOX | NINTENDO WII + DS

LOST PLANET

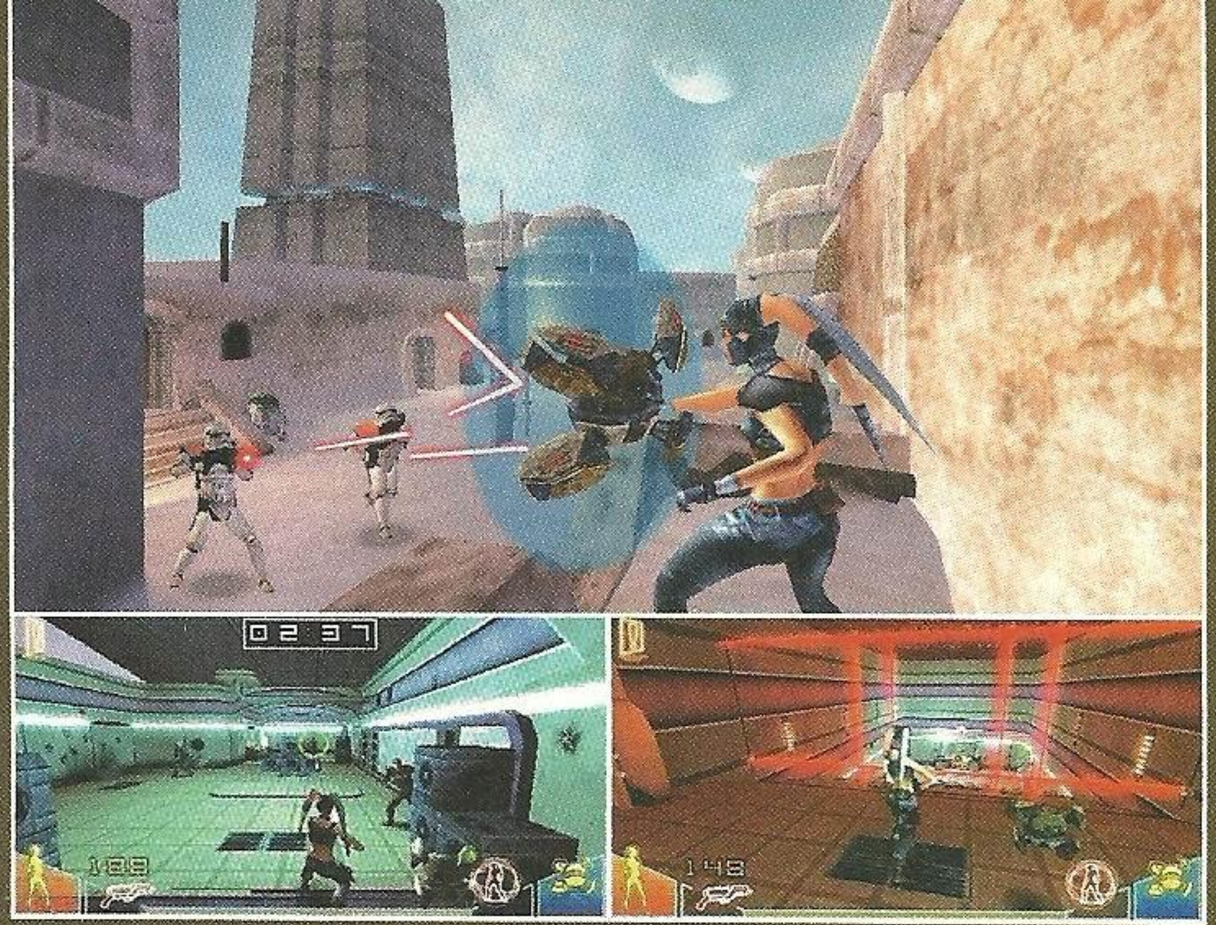
EXTREME CONDITION

M

新プラス

NEO PLUS

SONY PLAYSTATION | MICROSOFT XBOX | NINTENDO WII + DS



STAR WARS LETHAL ALLIANCE

GWIEŹDZISTA WOJENKA

txt: QSH

PSP

- Wydawca: Ubisoft
- Producent: Ubi Montreal
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA ■■■■■■■□□□
DŹWIĘK ■■■■■■■□□□
MIÓD ■■■■■■□□□□

DOBRE: Zróżnicowanie, animacja.
ZŁE: Brak czegoś mega-wypasionego, jakiegoś haczyka, magnesu...
BRZYDKIE: Ryje postaci, dorysowujące się tło...

GULASH: To faktycznie przyjemna i niebrzydka gra akcji w świecie Gwiezdnych Wojen – spin off, który pobłogosławił pewnie, jak wszystko, pan Lucas. Być może zwróciliście uwagę na fakt, że grę opracował i wydał Ubisoft – największa fabryka gier na Starym Kontynencie. Swoją drogą muszą mieć niezłe chody u Lucasa – przypominacie sobie Star Warsy wydane przez inną firmę? Tak czy inaczej, można śmiało atakować.

Pewien znany wróżbita powiedział kiedyś: na każdej platformie do grania zostanie wydana produkcja na podstawie Gwiezdnej Sagi. Miał rację – gry z magicznymi słowami „Star Wars" w tytule sprzedają się doskonale i można je znaleźć na bodajże wszystkich platformach do grania, zaś „Śmiertelne przymierze" to gra napisana od podstaw na PSP. Ze sporą obawą o jakość (licencja + multiplatformowość) odpaliłem konsolkę.

W grze wcielimy się w niejaką Riannę Saren. Trochę przypadkowo zostaje ona wciągnięta do ruchu oporu przeciw Imperium, a jeden z pierwszych rozkazów wydaje jej sama księżniczka Leia. Następnie fabuła przyspiesza i okazuje się, że losy całej galaktyki leżą w naszych dłoniach. Jest dość ciekawie – podział gry na misje/levele sprawia, że grę przechodzi się szybko i przyjemnie.

Jak widać na screenach i zgodnie z zapowiedziami – gra jest przedstawicielem dość popularnego gatunku akcji z elementami strzelaniny, sekcji czysto zręcznościowych i mini-gierek. Kamera całkiem znośnie pokazuje nasze poczynania i nie gubi się, można ją też ręcznie obracać (L i R). Namierzanie przeciwników odbywa się automatycznie, gdy cel będzie w zasięgu wzroku. Nasza bohaterka potrafi wywinąć efektowną gwiazdę, przeturlać się do tyłu i do przodu. W zwarciu sięga po ostrze, którym trzaska proste combo. Ostrzeżenie – mimo że wraz z postępem dostajemy coraz bogatszy arsenał, nie liczcie na broń palną czy piłę łańcuchową – kolorowe lasery mogą się podobać, ale wiem, że nie muszą.

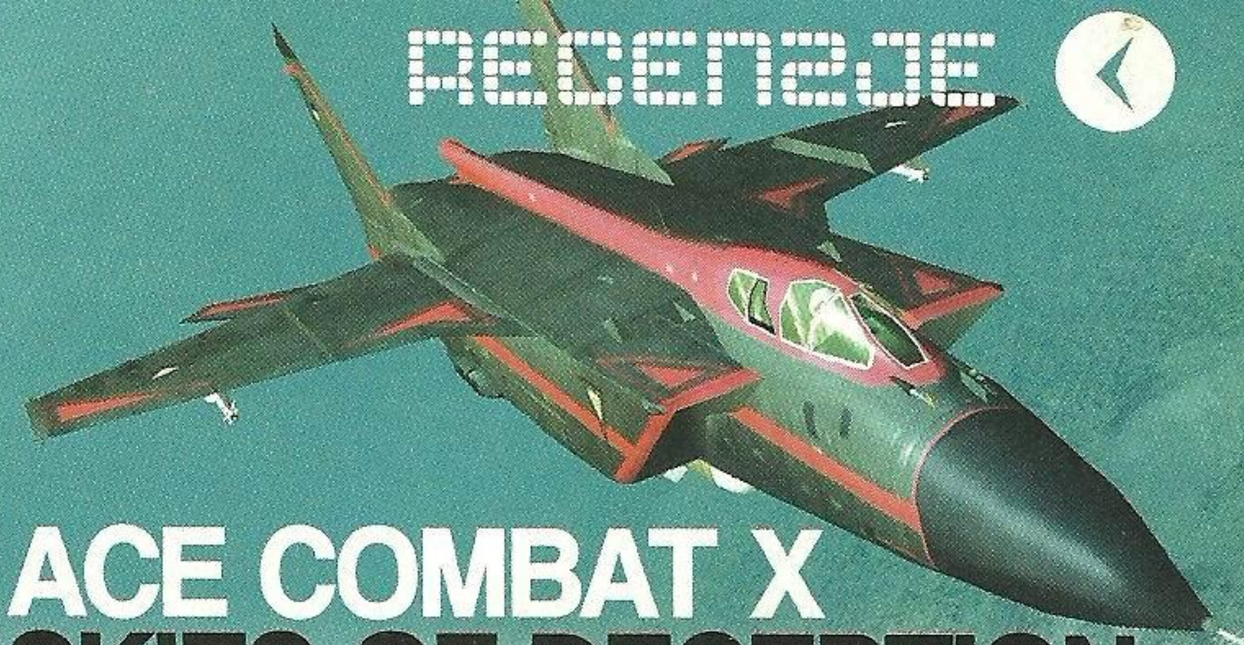
Szybko poznajemy też naszego pomocnika – małą, lewitującą puchę Zeeo. Robocik prześliźnie się w ciasnych korytarzach, można mu zlecić atak na któregoś z przeciwników. Ale to nie wszystko – dość świeżym i miłym pomysłem jest bardziej bezpośrednia współpraca między Zeeo a Rianną – gdy pucha ląduje w naszych rękach możemy przesuwać się po niektórych powierzchniach. Czasami znajdujemy też punkty na ścianach, do których Zeeo może przylgnąć tworząc swoiste rampy, dzięki którym dostaniemy się na wyższe poziomy. Zdecydowanie używanie blaszaka jest przyjemne i pozytywnie wpływa na odbiór SW:LA.

Od strony technicznej gra prezentuje się bardzo dobrze – niezłe scenki przerywnikowe, płynna animacja i ciekawe lokacje w samej grze bronią się, czego nie można jednak powiedzieć o fatalnie wykonanych twarzach postaci oraz momentach, gdy krajobraz bezczelnie się dorysowuje. Odgłosy laserów, lektorzy i część znanych motywów muzycznych plus kilka nowych dbają, by nie wyłączyć głosu.

Zagrać można – przysłowiowy szał wciąż czeka, żeby zaistnieć, tutaj jest trochę powyżej przeciętnej. Jeśli ograliście już wszystkie największe hity na PSP lub jeśli jesteście fanami Star Wars, warto sprawdzić tę pozycję w akcji. Mi się podobało. ■■

OCENA 6.7/10

KOLEJNA RZECZ W KIESZENI – GALAKTYKA

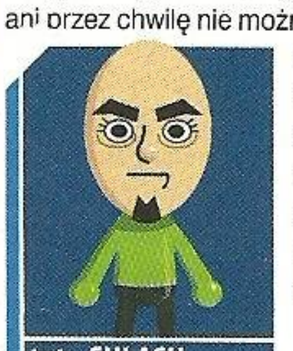


ACE COMBAT X SKIES OF DECEPTION

DO LATANIA POTRZEBNA JEST PRZESTRZEŃ!

Przenośna wersja Ace Combat jest dokładnie taka sama, jak na stacjonarnych konsolach. Naprawdę. Ślicznie wykonana, dopieszczona i oferująca praktycznie te same możliwości oraz jakość. Brak jej niestety jednego – powera, mocy, która towarzyszy przelotowi tuż nad ziemią czy odpalaniu rakiety, gdy siedzi się przed wielkim ekranem. No ale taki jest koszt grania na konsolach przenośnych, prawda?

To już siódma część serii. Tak jest, Namco wyszykowało po trzy gry AC na każdej z poprzednich konsol Sony. W Skies of Deception, wzorem dużych konsol, jest nawet niezy scenariusz – gracz wciela się w pilota, który cudem przeżywa spotkanie z latającą fortecą uzbrojoną w tajemniczy laser. Walka o wolność niewielkiej republiki i bezpieczeństwo jej mieszkańców będzie od teraz jego zadaniem. Oczywiście, jak w każdej grze z tej serii, zabawa w powietrzu jest mocno poskryptowana, dzięki czemu ani przez chwilę nie można narzekać na nudę – przez cały czas towarzysze broni zabawiają nas rozmową, krzyczą ostrzegając się o niebezpieczeństwie, czy giną z przeraźliwym okrzykiem na ustach, gdy następuje niespodziewany atak. Misje polegają najczęściej na ochronie bądź niszczeniu przeciwników, ale czasem trafiają się też zadania odmienne od wymienionych. Co ciekawe – przed graczem często otwiera się wybór ścieżki prowadzącej przez grę, a decyzja ma wpływ na to, co będzie działo się dalej. Tak więc można pokusić się o stwierdzenie, że w **Ace Combat X: Skies of Deception** warto zagrać więcej, niż tylko raz.



txt: GULASH

PSP

- Wydawca: Sony
- Producent: Namco
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA ■■■■■■■□□
DŹWIĘK ■■■■■■■□□
MIÓD ■■■■■■□□□

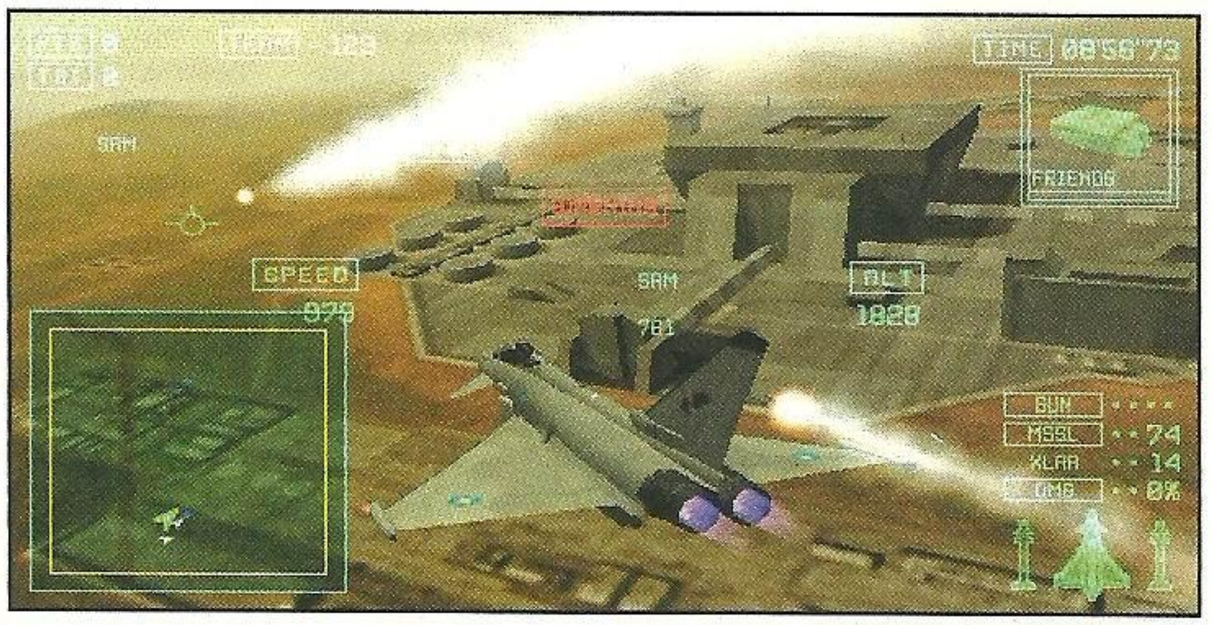
DOBRE: Idealne przeniesienie serii na przenośną konsolę.
ZŁE: Za mały ten ekran, by w pełni się cieszyć grą. Przynajmniej dla mnie.
BRZYDKIE: Nie, nic.

W powietrzu przenośne Ace Combat sprawuje się idealnie – potężnie obłożone przyciski na PSPku wyśmienicie radzą sobie z pilotowaniem pokaźnej liczby bojowych samolotów. Trochę przeszkadzał mi fakt, że by zmienić widok (z kokpitu lub zza maszyny), trzeba wejść do menu pauzy, ale można z tym żyć, szczególnie, że po przytrzymaniu dwóch spustów można rozglądać się dookoła. Wiadomo, że podstawą nowoczesnej, wirtualnej walki powietrznej jest wytropienie przeciwnika i wejście mu na ogon, a następnie odpalenie rakiet – nie inaczej jest i w tym przypadku. Do tego przed każdą misją następuje wybór samolotu, uzbrojenia, ba, można nawet dokupywać nowe części do maszyn za kasę zarobioną po wygranej misji.

Gra jest przyjemna i udana – każdy fan lotniczych strzelanin przy okazji posiadający PSP będzie wniebowzięty. Naprawdę, nie można jej wiele zarzucić. Po prostu nie pasuje mi do małego ekranu; wolę latać na wielkich plazmach. ■■

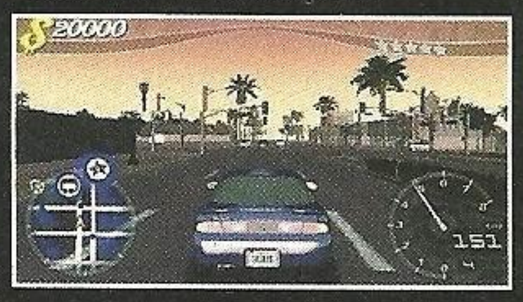
OCENA 7.9/10

MARZYŁEŚ O ACE COMBAT NA PSP? ATAKUJ BEZ NAMYSŁU



mArgines
ZNALEZIONE POD BIURKIEM

RUSH
■ Konsola: PSP ■ Wydawca: Midway



Motyw z nielegalnymi wyścigami po ulicach LA słaby nie jest, ale gra jest trochę za łatwa i szybko się nudzi. Tuningowanie fur odbywa się automatycznie, więc żadna to zabawa. Drażnią częste loadingi i policja niby goniąca gracza, ale po zatrzymaniu odbierająca tylko trochę kasy i pozwalająca jechać dalej. Grafika nie urzeka, muzyka szybko staje się monotonna, złości kamera ograniczająca widoczność, brakuje trybu online. Dobra na jedną dłuższą podróż pociągiem. [miel] ■■

MORTAL KOMBAT UNCHAINED
■ Konsola: PSP ■ Wydawca: Midway

Mortal Kombat Unchained to wbrew pozorom konwersja ubiegłorocznej Deception z dużych konsol – z Armageddonem nie ma to wiele wspólnego, niestety. Oczywiście fajnie jest mieć Mortala w kieszeni, ale sama gra nieco straciła przy podróży na PSP – kamera zachowuje się cokolwiek dziwnie, sterowanie pozostawia wiele do życzenia, a całość z oczywistych powodów nie jest tak ładna, jak na PS2 czy Xboksie. Można pograć. [gsh] ■■

SNOOPY vs. THE RED BARON
■ Konsola: PSP, PS2 ■ Wydawca: Bandai Namco Games

Hmm... Pewnie jest jakiś sens w pakowaniu Snoopiego i reszty „fistaszków" do dwupłatowców i uganianie się nimi w przestworzach na tle prostej, kolorowej i radosnej graficzki. Niestety, ja go nie dostrzegam. Co prawda gra jest dość rozbudowana – jest kampania, misje, w scenariuszu pojawiają się przyjaciele Snoopa, ale... Hmm... Jest tyle innych lepszych gier zarówno dla dorosłych, jak i dzieci, że naprawdę można sobie to darować. [gsh] ■■

■ Wii nie będzie szokować grafiką – na to już się w redakcji odpowiednio nastawiliśmy. Ale nie musi też rozczarowywać, w końcu na GameCube było sporo naprawdę ślicznych gier, że wspomnimy tylko Resident Evil 4 czy Star Fox Adventures.

RED STEEL

NOWY FILM KLASY B – „AMERYKAŃSKI YAKUZA 7"

txt: GULASH

Wii

- Wydawca: Ubisoft
- Producent: Ubisoft
- Liczba graczy: 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Nowatorskie sterowanie. Gdy działa.
ZŁE: Nowatorskie sterowanie. Gdy nie działa.
BRZYDKIE: Tekstury, otoczenie, błędy kodu.

MARCELLUS: Gulash mocno przeklinał grając w Red Steel i nie wiedziałem dlaczego – z boku wyglądało to całkiem nieźle. Gdy przyszła moja kolej, zrozumiałem te paskudnie brzmiące zwroty w ustach bossa – ciężko, naprawdę ciężko „wejść" w tę grę, a nawet po dłuższym czasie satysfakcja ze sterowania jest mocno ograniczona. Dodatkowo ta gra jest zwyczajnie brzydka – może kilka lat temu robiłaby wrażenie; teraz nie ma szans.

Red Steel to wyczekiwana pozycja – w końcu to zupełnie nowa gra, na pewno początek nowego cyklu. No i pierwszy fps zapowiedziany na Wii. Które, jak wszyscy wiemy, ma szansę zrewolucjonizować ten gatunek gier właśnie za sprawą nowatorskiego sterowania.

Fabuła jest prosta – gracz to koleżka imieniem Scott, którego japońska narzeczona okazuje się być córką mafijnego bossa. Dziewczyna zostaje porwana, a Scott, chcąc niechcąc, jest wplątany w wojnę Yakuza. Bywało ciekawiej, ale na dobrą sprawę nie ma to większego znaczenia – ważne, że będą przeciwnicy, egoztyczne lokacje i będzie co robić. Gra skacze z Ameryki do Japonii, Scott zaczyna działać w światku Yakuza i tak to jakoś dalej leci. **Red Steel** praktycznie nie stawia przed graczem wyzwań większych, niż wybicie wszystkiego, co się rusza – to shooter pełną gębą. Poziomy skonstruowano w taki sposób, że ścieżka prowadzi przez cały czas do przodu, nie ma szans się zgubić, nie ma cofania się. Hotele, domy rozpusty, raczej standardowe miejscówki bez żadnych udziwnień. Można nieść jednocześnie dwie bronie, można podnosić te upuszczone przez przeciwników, amunicji także raczej nie brakuje. Są pistolety, uzi, karabiny, shotgun, snajperka – standardowy arsenał. Energię odnawia się nie przez szukanie apteczek, a przyczajkę gdzieś z boku na kilka sekund, co od czasu HALO stało się niepisanym standardem. Nieco później pojawia się tak reklamowany focus mode, czyli swego rodzaju bullet time – działa, ale nie jest specjalnie ekscytujący. W sumie zabawa trwa jakieś dziesięć godzin.

→I WYCIĄGAMY RĘCE...

Jak się gra? Ciężko opisać to słowami, ale spróbuję – wyobraźcie sobie, że trzymacie przed sobą wyciągnięty pistolet. Unosicie rękę do góry, naprężacie mięśnie, celujecie bezpośrednio przed siebie. Tak właśnie trzeba w **Red Steel**; celować w środek telewizora przy jakichkolwiek próbach przemieszczania się (za co odpowiada grucha z analogiem). Wszelkie ruchy wiilotem muszą być superpłynne i precyzyjne, bo inaczej bohater zacznie obracać się jak idiota, patrzeć w sufit albo w podłogę, a przeciwnicy przecież tylko na to czekają. Przytrzymanie przycisku A zwalnia nieco ruchy, by można było spokojnie wycelować. Przybliżenie widoku w trybie celowania odbywa się przez wypchnięcie wiilota w stronę telewizora, co nie jest najtrafniejszym rozwiązaniem – po chwili trzeba go wycofać i znowu pchać; naprawdę lepiej było to umieścić pod przyciskiem. Da się ustrzelić nawet malutkiego ludka, ale trzeba celować powoli i delikatnie. To nie mayhem, na który czekałem. Dodatkowo – czy próbowaliście kiedyś przez dwie godziny nieprzerwanie celować z pistoletu unosząc go w ręku przed sobą? Nawet przy lekkim wiilocie ręce zaczynają boleć szybciej, niż się wydaje, bo mięśnie naprężają się przez cały czas. Czas na siłkę, adepci Wii. Wstrząśnięcie gruchą przeładowuje broń i otwiera drzwi, a także pozwala na przykład na przewrócenie stołu, za którym można przykucnąć.

→I A TERAZ MACHAMY, MACHAMY...

Po kilku godzinach gry i eksperymentach z trzema poziomami wrażliwości kontrolera w dalszym ciągu nie opanowałem sterowania w zadowalającym mnie stopniu. Zaniepokojony, że może coś nie tak jest z moimi rękami i głową sprawdziłem **Red Steel** na różnych telewizorach, to znaczy o różnej przekątnej – od 21 do 42 cali i efekty były podobne, choć im większy ekran, tym jakby łatwiej i precyzyjniej. Wprawdzie to działa i jest nowatorskie, ale za dobrze to niestety nie wyszło.

Walka na miecze, którą autorzy promowali jako ósmy cud świata, to śmiech na sali. Owszem, macha się wiilotem i gruchą, ale jeśli myśleliście, że gra DOKŁADNIE odtworzy Wasze ruchy na ekranie, cóż – zonk. Są ze dwa cięcia na krzyż i blok, ale w mojej opinii nie ma znaczenia, jak i gdzie się macha wiilotem. Żeby było śmieszniej – spróbujcie po prostu nieprzerwanie machać wiilotem nie przejmując się blokowaniem i okrążaniem nieprzyjaciela. Działa... Przynajmniej przez kilka pierwszych godzin. Później robi się trudniej, dochodzą jakieś combosy, ale cała ta walka na miecze to piramidalna bzdura na kółkach i równie dobrze mogłoby jej nie być. Do tej pory wyobrażałem sobie, że sterowanie wiilotem w grach fpp będzie niezwykle precyzyjne i przyjemne, zbliżone do kombinacji myszka+klawiatura i po prostu lepsze od standardowego pada z dwiema analogowymi gałkami. **Red Steel** wyprowadziło mnie z tego błędu – albo gra jest pod tym względem źle skodowana i dopiero za jakiś czas, zobaczymy na nowej konsoli Ninty fps'a z dobrym sterowaniem, albo to po prostu nie będzie działać... A już na pewno nie tak, jak sobie to wyobrażaliśmy.

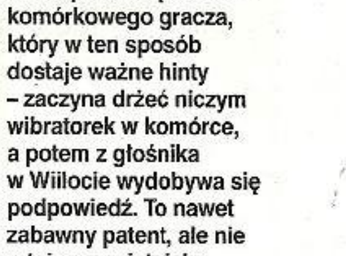
→I I ZAMYKAMY OCZY

Graficznie to żadna uczta dla oka – ot, poziom PS2 sprzed dwóch lat, a takiego Blacka już na pewno nie przeskakuje. Animacja postaci jest okej i nic ponad to, podobnie, jak wykonanie otoczenia. Screeny przygotowane przez autorów wyglądały znacznie lepiej, niż gra w akcji – ale do bullshotów już się chyba przyzwyczailiśmy. Pożałowano kasy na rendery czy aktorów i w przerwach między misjami oglądamy szkice i storyboardy pchające do przodu fabułę. Jest masa błędów w kolizji obiektów, miejscami słabe tekstury, choć trzeba przyznać, że otoczenie rozwala się pod wpływem strzałów. Jest jakaś tam brzęcząca muzyczka i trochę j-popu, a także nawet niezłe głosy postaci mówiących po angielsku z japońskim akcentem. No i okropne, nieprzyjazne menu. W ogóle gra sprawia wrażenie niedorobionej, jakby autorom za szybko skończył się czas, a tytuł musiał być gotowy na premierę konsoli.

Red Steel ma swoje momenty, ale ogólnie wypada bardzo przeciętnie. Nie kupujcie tej gry. Poczekajmy na sequel, może będzie ładniejszy i da się w niego grać. ■■

OCENA 5.7/10
CIEKAWY POMYSŁ, SŁABE WYKONANIE

Na splicie



Multiplayer dla maksymalnie czterech osób na podzielonym ekranie to jedyna atrakcja obok trybu fabularnego. Szkoda, że nie ma na przykład kooperacji – możliwość przejścia gry we współpracy powinna być OBOWIĄZKOWA w shooterach fpp i tpp. Tym bardziej, że multi w Red Steel jest słabe i prymitywne – jest tylko walka każdy na każdego i to wyłącznie przy użyciu broni palnej, osławionych mieczy, z których autorzy byli przecież tak niezwykle dumni. Żeby było śmieszniej, co jakiś czas Wiilot pełni rolę telefonu komórkowego gracza, który w ten sposób dostaje ważne hinty – zaczyna drżeć niczym wibratorek w komórce, a potem z głośnika w Wiilocie wydobywa się podpowiedź. To nawet zabawny patent, ale nie ratuje przeciętniaka, jakim jest Red Shit... Sorry, Red Steel i całe jego multi.

■ Tego szermierza załatwiłem machając wiilotem tak, jakbym wstrząsał koktail bananowy w shakerze. Albo drinola.

Rzut krową, niczym rzut młotem na olimpiadzie, choć maksymalnie prosty, jest jedną z moich ulubionych konkurencji. Wiilota trzeba unieść do góry, najlepiej nad głowę, i gwałtownie zacząć nim kręcić – niczym, nie przymierzając, lassem. W odpowiednim momencie wystarczy wcisnąć przycisk i krowa leci w dal wydając przedziwne odgłosy.

RAYMAN RAVING RABBIDS

ŚWIETNY ZBIÓR MINIGIEREK

txt: GULASH

Wii i PS2

- Wydawca: Ubisoft
- Producent: Ubisoft
- Liczba graczy: 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Idealne wykorzystanie możliwości nowego kontrolera, zabawne mini-gry.
ZŁE: To... tylko... mini-gry. Dla wielu wada nie do przeskoczenia.
BRZYDKIE: Króliki w toalecie. A raczej dochodzące odgłosy...

MARCELLUS: W tym szaleństwie jest metoda – przy Rayman Raving Rabbids uśmiałem się naprawdę potężnie. Nie można się oderwać od kontrolera przez kilka godzin. Tylko weźcie pod uwagę fakt, że to gra właśnie na kilka godzin, a potem na ewentualne spotkania z przyjaciółmi. Musicie tylko dokupić więcej wiilotów dla nich, albo wybierać gry, w które gra się kolejno, a nie jednocześnie...

Kto by się spodziewał, że drugą najlepszą (no, może trzecią, ale Wii Sports nie liczę, bo to darmocha) grą na starcie Wii okaże się zbiór krótkich i prostych minigierek? No dobra, chyba wszyscy spodziewali się, że tak będzie – Wii jest wprost do tego stworzone dzięki intuicyjnemu sterowaniu. A w prostocie nie ma przecież niczego złego; czasem fajnie jest znaleźć odskocznię od tych wszystkich poważnych pozycji i po prostu pomachać ręką przez kilka sekund w rytm przygłupiej muzyczki. **Rayman Raving Rabbids** oferuje właśnie taką luźną, odstresowującą i przyjemną zabawę.

→| POGROMCA KRÓLI

Rayman podczas pikniku zostaje porwany przez wściekłe króliki dążące do opanowania świata. Przetrzymywany w celi Ray raz na jakiś czas zostaje z niej wyprowadzany i zaproszony na arenę, gdzie ma za zadanie dostarczyć króliczej gawiedzi rozrywki. Tym razem Ray nie będzie jednak zmuszony do pojedynków na miecze, a weźmie udział w mini-grach z wykorzystaniem możliwości wiilota i gruchy.

Mini-gier jest sporo, bo ponad siedemdziesiąt. Każda stara się w unikalny sposób wykorzystać możliwości nowego kontrolera i muszę powiedzieć, że wyszło to rewelacyjnie, a gracz przez cały czas jest pozytywnie zaskakiwany. Nie chcę psuć Wam przyjemności odkrywania wszystkiego samemu – na tym polega urok tej pozycji, dlatego wspomnę tylko o kilku. Jest na przykład gra muzyczna, w której wiilot i grucha pełnią rolę jakby marakasów; zamiast, jak do tej pory, wciskać przyciski na padzie, trzeba w odpowiednim momencie pomachać jednym lub oboma kontrolerami, oczywiście do rytmu i we właściwym czasie. Albo taki celowniczek pojawiający się jako mini-gra co jakiś czas, ze zmiennym otoczeniem naturalnie – gra zmienia się w strzelaninę „na szynach”, niczym House of the Dead, a zadaniem gracza jest naparzanie z gumowych przepychaczek do kibli w gęby szturmujących królików. Sterowanie... No po prostu miodzio i aż dziw bierze, że nie można było tego zrobić lepiej w Red Steel, bo tu działa bez pudła. Ostatni przykład to rysowanie kolejnych potraw dla głodnego królika – na ekranie pojawia się kontur, który gracz ma jak najlepiej odtworzyć, oczywiście posługując się wiilotem.

Królikom śmierć! Zapchaj takiemu gębę przepchaczem do kibla, a nie będzie już przeszkadzał.

A zatem podczas kolejnych zadań gracz zmuszony jest do celowania, machania, potrząsania, kręcenia i wyginania kontrolerów – a przecież dokładnie o to chodziło Nintendo przy planowaniu ich nowej konsoli! Interakcja z Wii jest o wiele większa niż na przykład w Zeldzie, a jedynym pod tym względem rywalem Raymana są Wii Sports i Wii Play. Oczywiście w RRR nie brakuje multiplayera dla czterech osób i to kolejny olbrzymi plus tej gry. Choć oczywiście nie we wszystkie minigry da się śmigać jednocześnie.

→| GŁUPAWKA PO MAKSIE

Jedną z rzeczy, które RRR robi naprawdę znakomicie jest wywołanie uśmiechu na twarzy gracza. Absurdalna stylistyka gry, projekty zbuntowanych królików i zadania stawiane przez osobą trzymającą wiilota mimowolnie powodują rechot i dają masę radości. Jakkolwiek głupawo to wygląda na screenach – zapewniam, że działa. I to bez pudła. Podobnie jest z muzyką i efektami dźwiękowymi – króle wydają z siebie jakieś przedziwne odgłosy, często pojawia się radosny bełkot, nie brakuje chorej muzyczki. Ogólnie – strzał w dziesiątkę. No i na dodatek gra jest ładna pod względem wykonania. Prosta, bo na ekranie nie przewalają się miliony polygonów, ale ładna i estetyczna.

Jak już napisałem, Wii idealnie nadaje się do takich gier, a **Rayman Raving Rabbids** ma po prostu klasę. Czy Wii nada się również do innych pozycji, o tym dopiero się przekonamy, bo przymykamy oko na te wszystkie konwertowane w pośpiechu tytuły. Warto mieć, warto grać samemu i z przyjaciółmi! ■■

OCENA 7.5/10

JEST NIEŹLE! CIEKAWE CO POKAŻE MARIO PARTY?

Wersja na PS2

Rayman Raving Rabbis ukazało się także w wersji na PlayStation 2. Pod względem oprawy gra praktycznie nie różni się od swojego odpowiednika na konsoli Nintendo – z oczywistych przyczyn zmieniono za to sterowanie. Czy gra na tym straciła? Nie inaczej, niestety. Po sprawdzeniu w akcji wielu minigier wyraźnie widać, że to tytuł opracowywany wybitnie z myślą o Wii i możliwościach nowego kontrolera. Na PS2 musi go zastąpić wysłużony Dual Shock 2 i choć w niektórych grach sprawdza się nad podziw dobrze (zamiast rytmicznego machania mamy na przykład rytmiczne wychylanie analogowych gałek w górę i w dół), to w innych nie ma po prostu szans. Jak choćby w sekcjach z celowniczkiem, które wiele tracą bez możliwości wskazania celu wiilotem. W jeszcze innych wykorzystywane są także i przyciski. Ogólnie – można pograć, ale na pewno nie jest tak zabawnie, jak na Wii. Co do tego nie miejcie żadnych złudzeń. Ocena wersji PS2 – 6/10.

mArginesy — ZNALEZIONE POD BIURKIEM

GT PRO SERIES

■ Konsola: Wii ■ Wydawca: Ubisoft

Nie no, nie wytrzymam – Ubi kupiło ponad dwuletnią japońską grę z GameCube, zmieniło jej tytuł, dopasowało sterowanie do Wii i dorzuciło kawałek plastiku imitujący kierownicę, w którą wkłada się wiilota, a następnie zapakowało do pudełek i zaprasza nas do zakupów. Gra wygląda i brzmi jak z Nintendo 64, a więc jest mocno przeterminowana, a sterowanie nie sprawdza się w praktyce – po kilku minutach zatęskniliśmy za normalnym padem. Tragedia. [gsh] ■■

FAR CRY VENGEANCE

■ Konsola: Wii ■ Wydawca: Ubisoft

Jeśli tak dalej pójdzie, z Ubisoftu zaczniemy nabijać się tak, jak kiedyś z Electronic Arts. Far Cry Vengeance to recykling pełną gębą – część starych leveli, część nowych, te same założenia co w poprzednich grach z serii i nowatorskie sterowanie. Które, o dziwo, działa jakby nieco lepiej, bardziej intuicyjnie, niż w przypadku Red Steel. Ale gra jest przy tym tak obrzydliwa, tak fatalnie wykonana i pełna głupich przeciwników, że szkoda na nią czasu i pieniędzy. [gsh] ■■

NEED FOR SPEED CARBON

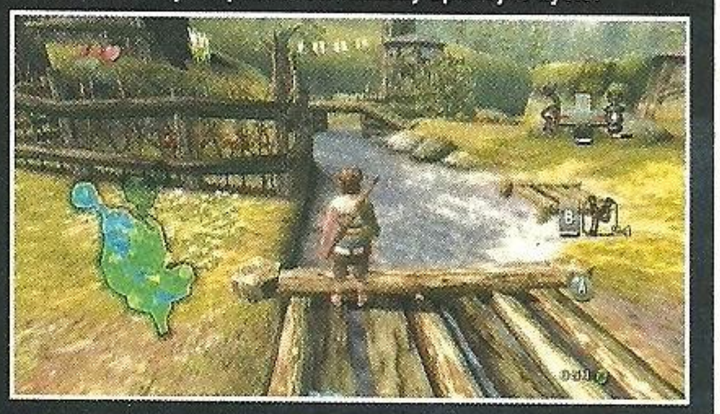
■ Konsola: Wii ■ Wydawca: Electronic Arts

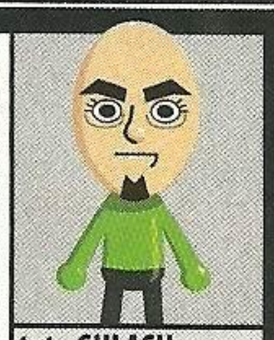
Carbon to ten sam Carbon – po prostu dobre, choć nie rewelacyjnie wyścigi w modnych tunnerskich kilmatach. Jest bodaj pięć opcji sterowania, z wykorzystaniem Wiilota jako kierownicy albo pedału gazu, ale najlepiej grać zwyczajnie – analogowym padem. Gra wygląda praktycznie tak, jak na PS2 i Xboksie, czyli całkiem nieźle w świetle tego, co obecnie oferuje Wii i zdecydowane jest tym lepszym wyścigiem na starcie nowej konsoli. [gsh] ■■

THE LEGEND OF ZELDA TWILIGHT PRINCESS

OSZAŁAMIAJĄCA SWOIM ROZMACHEM, ZREALIZOWANA Z MISTRZOWSKĄ PRECYZJĄ – OTO TWILIGHT PRINCESS!

Zanim Link stanie się bohaterem wybranym przez Bogów, jest sobie zwykłym wiejskim chłopaczkiem ze swoimi sprawami, z których najważniejszą jest zabawianie dzieciaków. Najazd potworów niszczy spokojne życie.





txt: GULASH

Wii | GameCube

- Wydawca: Nintendo
- Producent: Nintendo
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA ■■■■■■■■□□
DŹWIĘK ■■■■■■■□□□
MIÓD ■■■■■■■■■■

DOBRE: Kapitalna przygoda w cudownym świecie.
ZŁE: Staroszkolna grafika, zaniedbany dźwięk.
BRZYDKIE: Tekstury...

BANAN: Nowa Zelda jest tak dobra, jak swego czasu Okaryna Czasu. Tylko, że nie różni się, przynajmniej na początku za bardzo od Okaryny. Oczywiście później pojawiają się nowe rzeczy, ale Nintendo powinno odejść nieco od schematu i pomyśleć o bardziej radykalnych zmianach. Co nie zmienia faktu, że to bardzo dobra gra.

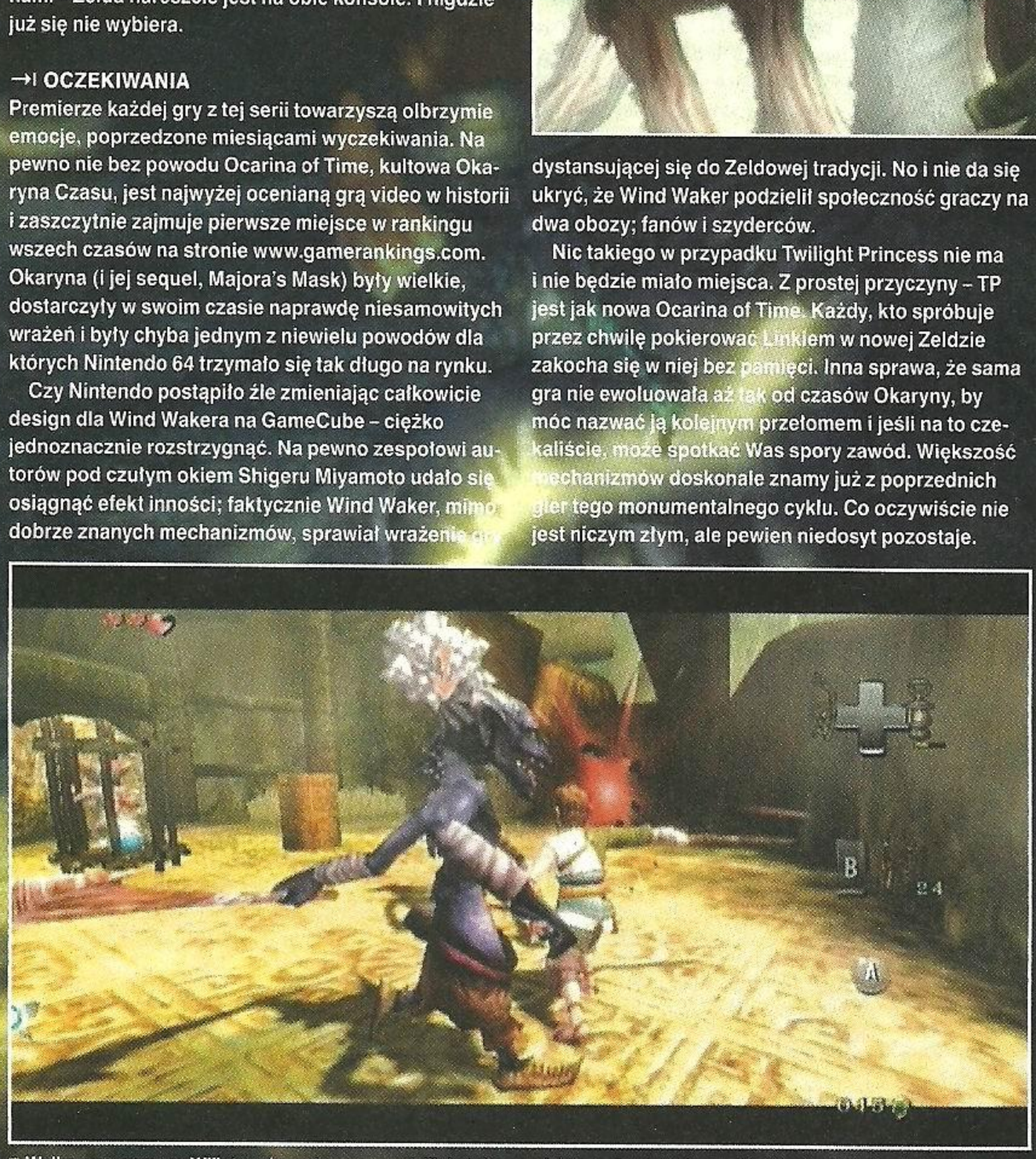
Nintendo wykonało genialny ruch szykując nową Zeldę na premierę Wii. Genialny z punktu widzenia swojego biznesu i chętnych do zakupu nowej konsoli; z pewnością posiadacze GameCube mieli za złe japońskiemu koncernowi kolejne opóźnienie jednej z ostatnich, jeśli nie ostatniej wielkiej gry na toster. Wszystko, co złe już jednak za nami – Zelda nareszcie jest na obie konsole. I nigdzie już się nie wybiera.

→| OCZEKIWANIA

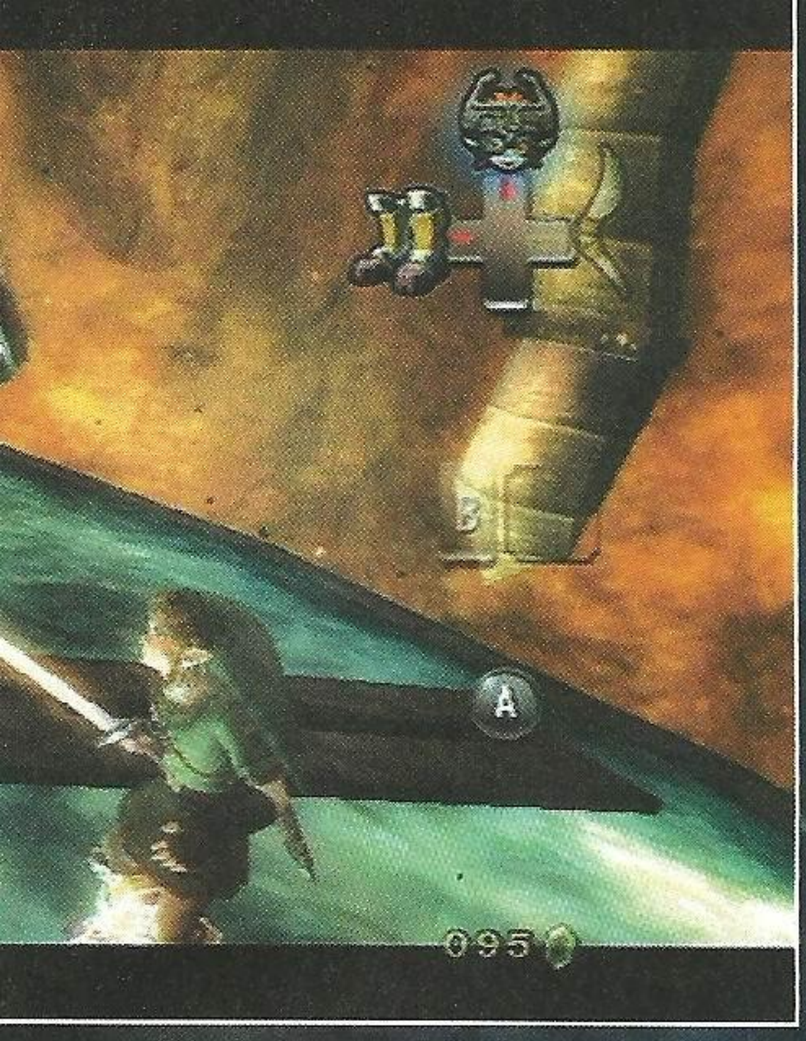
Premierze każdej gry z tej serii towarzyszą olbrzymie emocje, poprzedzone miesiącami wyczekiwania. Na pewno nie bez powodu Ocarina of Time, kultowa Okaryna Czasu, jest najwyżej ocenianą grą video w historii i zaszczytnie zajmuje pierwsze miejsce w rankingu wszech czasów na stronie www.gamerankings.com. Okaryna (i jej sequel, Majora's Mask) były wielkie, dostarczyły w swoim czasie naprawdę niesamowitych wrażeń i były chyba jednym z niewielu powodów dla których Nintendo 64 trzymało się tak długo na rynku.

Czy Nintendo postąpiło źle zmieniając całkowicie design dla Wind Wakera na GameCube – ciężko jednoznacznie rozstrzygnąć. Na pewno zespołowi autorów pod czułym okiem Shigeru Miyamoto udało się osiągnąć efekt inności; faktycznie Wind Waker, mimo dobrze znanych mechanizmów, sprawiał wrażenie dystansującej się do Zeldowej tradycji. No i nie da się ukryć, że Wind Waker podzielił społeczność graczy na dwa obozy; fanów i szyderców.

Nic takiego w przypadku Twilight Princess nie ma i nie będzie miało miejsca. Z prostej przyczyny – TP jest jak nowa Ocarina of Time. Każdy, kto spróbuje przez chwilę pokierować Linkiem w nowej Zeldzie zakocha się w niej bez pamięci. Inna sprawa, że sama gra nie ewoluowała aż tak od czasów Okaryny, by móc nazwać ją kolejnym przełomem i jeśli na to czekaliście, może spotkać Was spory zawód. Większość mechanizmów doskonale znamy już z poprzednich gier tego monumentalnego cyklu. Co oczywiście nie jest niczym złym, ale pewien niedosyt pozostaje.



Walka przy pomocy Wiilota, wbrew temu co sądzili do tej pory niektórzy, jest przyjemna i intuicyjna. Wcale nie trzeba wykonywać zamaszystych gestów – wystarczy delikatnie poruszać kontrolerem.



■ Epona, wierny wierzchowiec naszego wybrańca Bogów jak zwykle pojawia się przy okazji kolejnej Zeldy. To mądre zwierzę potrafi skakać przez przeszkody i zawracać niemal w miejscu. Można nawet walczyć konno i miotać pociski z procy – to kolejna nowość w serii. A poza tym jazda konna jest po prostu bardzo przyjemna, choć poza kilkoma sekwencjami walki, szybko robi się zbędna.

■ Oto i ona w całej okazałości. Tajemnicza, niezdobyta i samotna ze swoim cierpieniem... Panie i panowie, Neo Plus z dumą przedstawia Wam... Księżniczkę Zeldę!

→| HD ERA ZBĘDNA?

Weźmy taką oprawę. Czy w dobie gigantycznych ekranów plazmowych i LCD, grafiki wyświetlanej w wysokiej rozdzielczości i cyfrowego dźwięku w Dolby Digital nowa Zelda może się podobać? Przecież brak jej praktycznie wszystkiego, co powinno definiować nowoczesną grę video na przełomie 2006/2007 roku. Tekstury miejscami są naprawdę straszne, rozmyte, porozciągane i po prostu brzydkie. Większość obiektów występujących w grze jest mocno prymitywna i choć nie ma tragedii, to jednak da się dostrzec, że to raczej jedna z ostatnich wielkich gier odchodzącej ery, niż wyznacznik nowego. W końcu cały szkielet gry powstał na GameCube, a choć Twilight Princess jest tak czy inaczej najładniejszą grą na nową konsolę Nintendo, to w dalszym ciągu nie wiemy, czego spodziewać się pod tym względem od Wii.

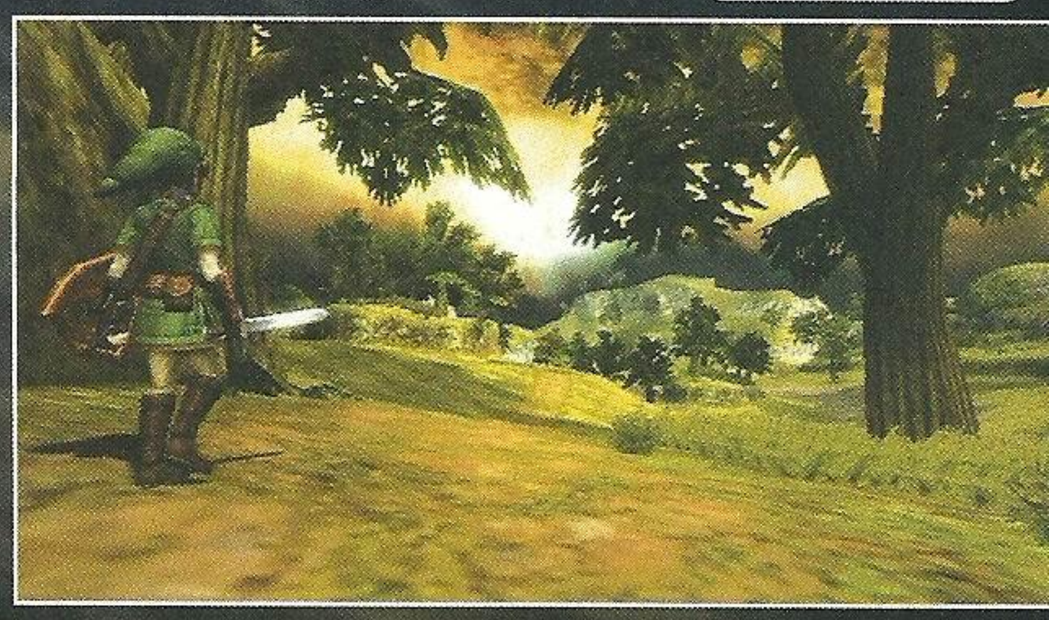
Ale to wszystko, to dopiero jedna strona medalu. Druga jest znacznie, znacznie ciekawsza – design tego świata, styl grafiki, jaki obrali autorzy, czy efekty świetlne, na które stać GameCube/Wii budują nieco inny obraz nowej Zeldy. Jest prześliczna, ma cudowny i niezapomniany styl fantasy. Czy to lochy, czy zamki, czy spokojne osady bądź świątynie – wszystko pasuje jak ulał do tej układanki. I naprawdę, ta gra nie ma się czego wstydzić nawet wśród czołowych przedstawicieli tak zwanej nowej generacji. Jest na swój sposób piękna. Choć oczywiście siedzi we mnie coś, co każe mi zakrzyknąć: „Ach, ile bym dał, by zobaczyć Twilight Princess skodowaną na HDTV, z najnowszymi efektami graficznymi!" , ale... no trudno. I tak jest nieźle.

→| DOLBY DIGITAL ZBĘDNE?

Do dziś często słucham sobie ścieżki dźwiękowej z Okaryny Czasu – to fantastyczny album, którego autorem jest Koji Kondo. Wykonanie tych utworów jest na dzisiejsze standardy żałosne – syntezatorek Casio spokojnie poradziłby sobie z zadaniem ich odtworzenia, a jednak mają w sobie olbrzymią moc, niosą kapitalny ładunek emocjonalny i nigdy, przenigdy nie wychodzą z głowy. Podobnie, niestety, jest z Twilight Princess. Fani serii z pewnością rozpoznają zremiksowane i odświeżone niektóre motywy, świeży gracze również będą pod wrażeniem tych melodii, ale... Nintendo zapomniało, że naprawdę czasy się zmieniają. Pomijając już fakt, że od kiedy gry i filmy DVD masowo wykorzystują dźwięk w 5.1, chyba każdy szanujący się gracz ma sprzęt do jego odsłuchu, a Ninty zapomniało dorzucić do Wii cyfrowego wyjścia dźwięku, co osobiście uważam za tragedię. No, ale mniejsza z tym – muzyka w Twilight Princess jest zagrana ponownie na biednych syntezatorkach, nie ma również czytanych list dialogowych. Osobiście nie mam problemu z wczuciem się w tekst czytany na ekranie, podoba mi się też ta prosta, plumkająca muzyczka, a przy tym pamiętam, że Shigsy powiedział kiedyś, że Link nigdy nie przemówi z ekranu... Jednak wszystko to wygląda na bezpowrotnie straconą szansę. Przecież to nie cart, a płyta DVD – z pewnością zmieściłaby się muzyka nagrana przez orkiestrę. Na pewno też stać wielkie N na pierwszoligowych aktorów. Ale to przecież Nintendo, znane ze swojego zamiłowania do nostalgii, które jednak kiedyś im wyjdzie bokiem.

→| MECHANIZMY

Nostalgia nostalgią, ale Nintendo potrafi robić doskonałe gry przygodowe z elementami RPG, a taką właśnie jest Zelda. Szczególnie w tym bardziej mrocznym wydaniu fantasy, bo choć Wind Waker był niezły, to jednak... No właśnie – chyba wszyscy wolimy bardziej mroczną wersję przygód Linka, z monstrami,



CO NIE ZAGRAŁO?

Jest kilka rzeczy, na które chciałbym Was uczulić, choć dla mnie nowa Zelda wygrywa jako całość. Po pierwsze i najważniejsze – jeśli jesteście weteranami Okaryny Czasu, możecie mieć małe deja vu, bo niektóre świątynie z Twilight Princess, czy sam design postaci i świata, bardzo przypominają właśnie te z Okaryny. Dla mnie to żaden minus, bo tęskniłem całym sercem do tamtego świata, ale może kogoś ten fakt odrzuci. Kolejnym aspektem jest walka; czas na jakieś bardziej radykalne zmiany został przez Nintendo zmarnowany, walki w Zeldzie dalej nie sprawiają żadnego problemu i potraktowano je po macoszemu. Sejwowanie także nieco wkurza – gra po wczytaniu zapisanego save'a zawsze cofa do początku danej sekcji, nieważne, ile już udało się przejść. No i warto pamiętać, że to nie jest gra dla weekendowych graczy – to olbrzymia epopeja, w której można wychodzić na luzie i sto godzin.

■ Strefa Zmierzchu oferuje całkiem nowe doznania wizualne; na horyzoncie majaczy świt, całość jest spowita mrokiem, nawet śmiertelna fioletowa mgła wspaniale rozpływa się po lesie...

CO Z GAMECUBE?

Na pierwszy rzut oka obie gry są takie sama, albo przynajmniej niezwykle podobne do siebie. Choć Wii ma podobno dwa razy więcej mocy niż GameCube, wersja na nową konsolę jest konwersją z GameCube właśnie. Oczywiście główną różnicą jest sterowanie; na tosterze klasyczne, przy pomocy joypada, a na Wii do gry wchodzą grucha i Wiilot. Największą stratę odczuwałem oczywiście przy celowaniu; gdy ktoś wkręci się w celowanie przy pomocy Wiilota, nie ma już powrotu do mozolnego manewrowania celownikiem przy pomocy pada. Z drugiej strony joypadem zawsze gra się bardziej precyzyjnie, choćby przy wymierzaniu ciosów przeciwnikom – Wiilot może po prostu nie załapać zbyt leniwego ruchu, albo załapie nie to cięcie, na które akurat mieliśmy ochotę. Jeśli chodzi o łowienie ryb, oczywiście, że Wiilot sprawdza się fantastycznie, ale nie ma obowiązku iść na ryby – to opcjonalny quest. No a poza tym mocno reklamowaną przez Ninty różnicą między obiema wersjami jest opcjonalny tryb widescreen dla Wii. Cube pozostaje przy 4:3.

które wyglądają jak potwory, a nie ich kreskówkowe wariacje.

Jak zawsze, głównym bohaterem jest niejaki Link. Jest niewielkim wzrostem (ale wielkim duchem) młodzieńcem żyjącym w harmonii z przyrodą w niedużej wiosce. Ma swoje zajęcia i zadania, ma przyjaciół, słowem – ma spokój. Jest też dzielny, o czym dowiadujemy się, gdy rzuca się na ratunek (oczywiście za sprawą gracza) zaginionym w leśnych ostępach maluchom z wioski. Rozbudowany, ale niezwykle przyjemny tutorial, w którym dzieje się naprawdę masa rzeczy, trwa kilka ładnych godzin. Dopiero potem akcja rusza z kopyta, pojawiają się potwory, następuje delikatna pacyfikacja wioski, dzieciaki znowu znikają, a Link...

Każda Zelda ma jakiś motyw przewodni. W Majora's Mask była to tytułowa maska, w Wind Wakerze – wiatr dmuchający w żagle łódeczki kreskówkowego Linka. W Twilight Princess jest to właśnie zmierzch (choć tłumaczeniem słowa „twilight" mogą być też „świt" lub „zmrok", ale osobiście wolę zmierzch), strefa zmierzchu opanowana przez złe moce. W gruncie rzeczy rozciąga się ona praktycznie na całe królestwo; dopiero wyzwolone ze złych mocy przez Linka terytoria mogą znowu cieszyć się światłem.

Co zatem jest takiego ciekawego w Strefie Zmierzchu, oprócz tego, że panuje tam półmrok? Otóż Link może po niej podróżować jedynie pod postacią... Wilka. Gdy mrok chwyta naszego bohatera za pierwszym razem, zostaje on przemieniony właśnie w czworonożnego drapieżnika – ślicznego i z przemiłą gębą, ale jednak drapieżnika. Wilk nie walczy mieczem, a pazurami i kłami, potrafi też wysoko skakać, wykopywać spod ziemi przeróżne świecidełka i polega na wilczych zmysłach.

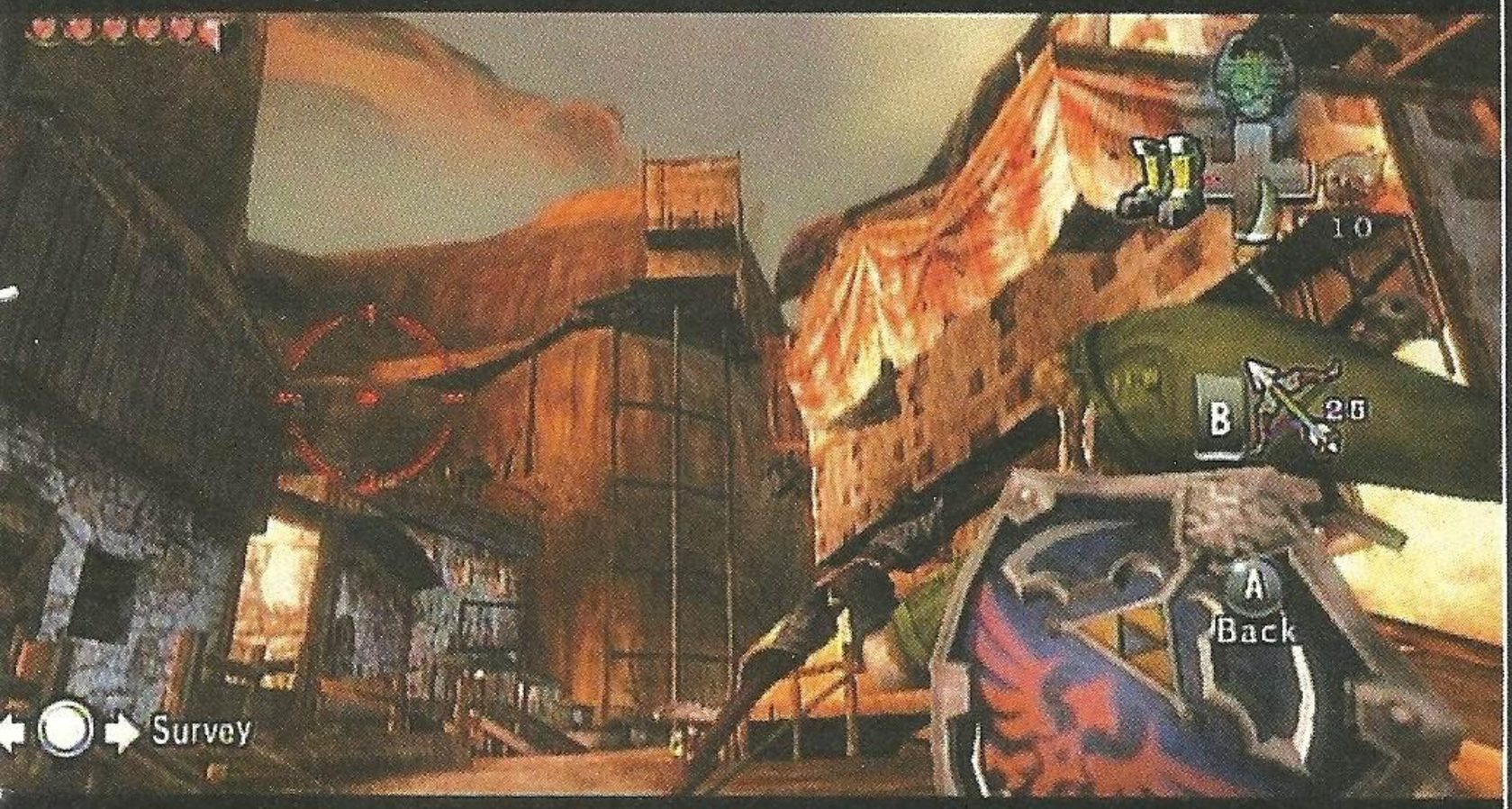
Odmieniony i przerażony Link-wilk szamocze się w swojej celi, gdy dobiega go cichy śmiech i pojawia się przed nim przedziwna, nieduża postać – Midna. Midna jest istotą niezwykłą. Nintendo genialnie wymyśliło postać niewielkiego, złośliwego ciemnego elfa (czy raczej elficy) w wielkim hełmie, nieustannie pouczającej Linkowi, ale też kierującej go ku dalszym przygodom i nieustannie pomagającej mu w opresjach. Ten dziwny związek między Linkiem-wilkiem a jadącą na nim Midną stanowi dla mnie podstawę całej gry; dzięki Midnie uczy się on kontrolować swoje nowo nabyte wilcze zmysły, niejednokrotnie przydatne przy wypełnianiu kolejnych zadań, razem potrafią też skakać na odległości niedostępne samemu wilkowi. Jak się szybko okazuje, Midna służy księżniczce Zeldzie, kraina Hyrule została najechana przez ciemne moce, a Link został wybrańcem Bogów, niemal superbohaterem, który musi to wszystko odkręcić, przywrócić światło, odczarować zamienionych w duchy mieszkańców tego spokojnego niegdyś królestwa i pokonać prastare zło. Na początku gry Link często będzie zmuszony do przemian w wilka, gdy będzie chciał zagłębić się do Strefy Zmierzchu, a potem powrotu do własnej postaci, by podróżować po Hyrule. W pewnym jednak momencie nabędzie umiejętność transformacji w dowolnym momencie, która przyda mu się do rozwiązania kolejnych zadań i zagadek.

Trzon gry stanowią oczywiście przeróżne questy i zadania logiczno-zręcznościowe. Trzeba coś gdzieś znaleźć – brzmi zadanie i dopiero zaczynają się problemy. Jak tam dotrzeć? W jaki sposób to coś zobaczyć? Jak pokonać strażnika tego czegoś? To oczywiście standardowy ciąg przyczynowo-skutkowy, ale w mistrzowskim, naprawdę wspaniałym wykonaniu. Zagadki są intuicyjne, wymagają spostrzegawczości i zręczności, ale nigdy rozwiązanie nie jest zbyt wydumane, by gracz nie mógł na nie sam wpaść. Nie są jednak łatwe i banalne, a gra z wyczuciem udziela jedynie drobnych podpowiedzi. Lochy i świątynie skonstruowano z maestrią i kunsztem; backtracking w pewnym momencie niemal znika za sprawą możliwości przenoszenia się w dowolne miejsce na mapie świata, a także teleportowania się z i do lochu.

Jeśli chodzi o walkę, o ile pamiętam, nigdy w Zeldzie nie była specjalnie głęboka. Na ogół wystarczy opanować dwa, trzy podstawowe ruchy, by poradzić sobie z hołotą pomykającą po Hyrule. Nieco inaczej jest z bossami, na których naturalnie potrzebna jest jakaś taktyka wypracowana w wyniku obserwacji ich słabych punktów. Powiedziałbym, że Zelda to w dwóch trzecich zagadki i eksploracja pięknego świata, a w jednej trzeciej walka. Nie więcej.

Gra jest gigantyczna i monumentalna. Nie, naprawdę. Przygody Linka to pięćdziesiąt, może sześćdziesiąt godzin zabawy na najwyższym poziomie, w otoczeniu pierwszoligowych zagadek i questów, do których serce z młodej piersi aż się rwie. Tak wielkiej Zeldy jeszcze po prostu nie było. I uwierzcie mi, jest

■ Twilight Princess zaskakuje na każdym kroku – w kolejnych świątyniach rządzą woda, ogień, powietrze i inne żywioły, które należy poskromić, by wyjść cało z opresji. Zabawa jest nietuzinkowa.



■ Midna to przedziwna kotopodobna istota, ale w jej dobre intencje nie należy wątpić. W końcu służy księżniczce Zeldzie, która poświęciła siebie, by uratować lud Hyrule przed zagładą! Wilk i Midna stanowią, wbrew pozorom, zgrany tandem.

co robić – co chwila pojawiają się nowe zadania, nowe umiejętności, nowe wyzwania. Pływanie po rzece w łodzi. Łowienie ryb. Zaganianie bydła do zagrody. Walki na pięści. Lochy pełne niebezpieczeństw. Świątynie z jednymi z najdoskonalszych zagadek, z jakimi miałem przyjemność. Duchy wielkich wojowników uczące sztuki walki. Wygrywanie melodii na... przeróżnych rzeczach. Walka konno w pełnym galopie. To wszystko i o wiele, wiele więcej, ale najlepiej, gdy sami będziecie to odkrywać. Nintendo dało nam kapitalny, tętniący życiem i zagadkami świat.

GRA JEST GIGANTYCZNA I MONUMENTALNA. NIE, NAPRAWDĘ. PRZYGODY LINKA TO PIĘĆDZIESIĄT, MOŻE SZEŚĆDZIESIĄT GODZIN ZABAWY NA NAJWYŻSZYM POZIOMIE

→! STEROWANIE

Na GameCube wiadomo, czego spodziewać się po klasycznym sterowaniu w grze tpp. Jak sprawa ma się z Wii? Rozwiewam obawy wszelkich sceptyków – jest naprawdę wyśmienicie. Po pierwsze swoboda w dowolnym rozłożeniu gruchy i Wiilota, krępowana tylko długim łączącym je kablem, jest przy tak gigantycznej grze nie do zastąpienia. Grając w Zeldę siedziałem, półleżałem, leżałem na boku, leżałem na plecach... No robiłem wszystko, żeby co jakiś czas zmienić pozycję. Trzymając pad w dłoniach jesteśmy zmuszeni do tego samego ułożenia rąk przez cały czas, tymczasem tutaj – gdzie tam! Jedną rękę trzymałem za głową, drugą na brzuchu, potem na łóżku, ruszałem nimi i rozmieszczałem je dowolnie... Rewelacja. Ale nie o tym miało być, a o zastosowaniu czujników ruchu. Faktycznie, by Link pomachał mieczykiem trzeba pomachać Wiilotem, ale są to krótkie, delikatne ruchy, a nie obłędny taniec po pokoju z mieczem w dłoniach. No i jest jeszcze choćby tradycyjne dla Zeldy łowienie ryb, które sprawdza się wyśmienicie – podcinanie i walka ze stworzeniem przy pomocy Wiilota, a zwijanie żyłki gruchą szybko staje się intiucyjne i żaden pad, choćby nie wiem jak się starał, nie będzie w stanie tego zastąpić.

Oprócz tego jest w miarę standardowo – analog kieruje postacią, wszelkie funkcje rozplanowano na przyciskach bardzo intuicyjnie, nie widzę nic, co mógłbym zmieszać z błotem. Czy to sterowanie w jakiś sposób wzbogaca doświadczenia z grą? Celowanie – na pewno, o wiele przyjemniej jest wskazać skultullę na ścianie przy strzelaniu z procy, czy łuku, niż kierować na nią celownik przy pomocy joypada. Walka również nie jest zła, choć nie widzę żadnej rewelacji w delikatnych ruchach Willotem, zamiast wciskania przycisku odpowiedzialnego za cięcie mieczem. Umówmy się zatem, że najważniejsze, iż gra nie jest przez pogrzebanie w sterowaniu zepsuta – nawet, jeśli nie została specjalnie wzbogacona. A jest jeszcze fajna akcja z malutkim głośniczkiem w Wiilocie, z którego przy wspomnianym strzelaniu słychać naciąganie procy, a potem delikatny świst, gdy wylatuje z niej pocisk – efekt zetknięcia z celem dobiega już z telewizora. Ta rzecz, choć może i błaha, jest jednak przyjemna. Poza tym Wiilot delikatnie wibruje, a wibracje, to fajna sprawa.

→! ZAPROSZENIE DO PRZYGODY

The Legend of Zelda: Twilight Princess jest grą niezwykłą i bezsprzecznie jedną z najlepszych pozycji, w jakie grałem w ciągu ostatnich kilku lat. To olbrzymia, zrealizowana z epickim rozmachem przygoda, która wciąga i nie pozwala się oderwać przez długie godziny, zmuszając do tkwienia przed telewizorem i wpatrywania się w ekran. Wii ma chyba najlepszy, najbardziej rozbudowany i dający najwięcej satysfakcji tytuł startowy ze wszystkich konsol, jakie pojawiły się w ciągu dekady, a GameCube dostaje na pożegnanie jedną z najlepszych, jeśli nie najlepszą pozycję – to chyba wystarczy za rekomendację. Choć nie nazwę z czystym sumieniem Twilight Princess przełomem w grach video, jak swego czasu napisałem o Super Mario 64, gra jest ze wszech miar wspaniała. ■■

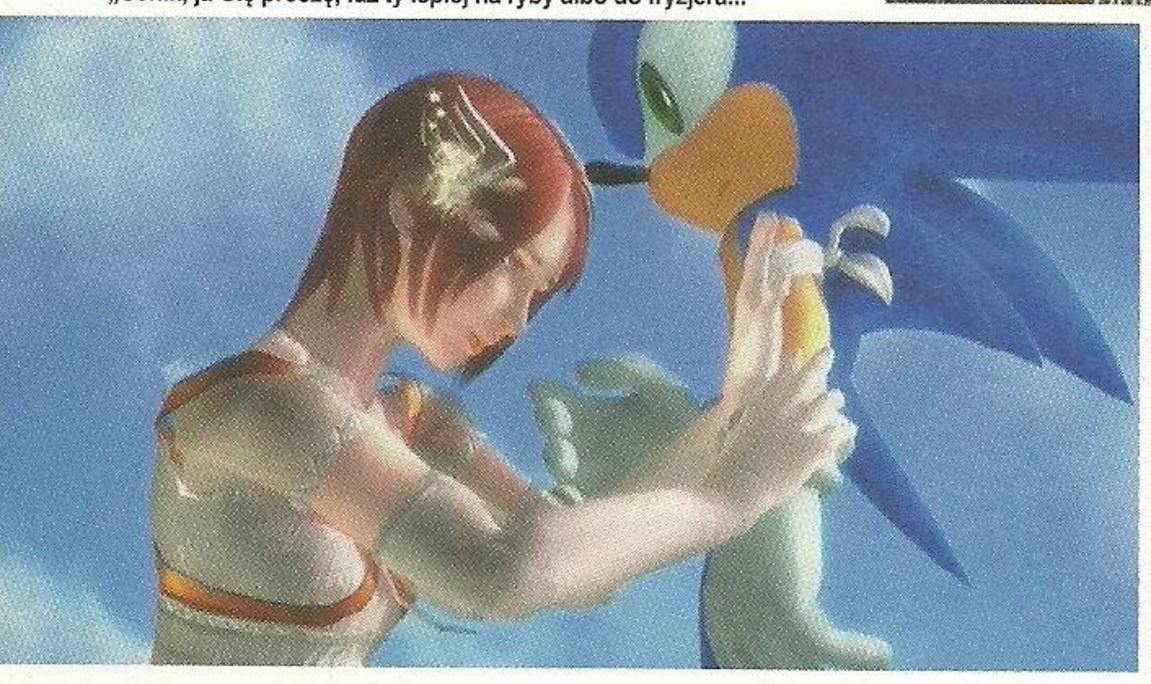
OCENA 9.6/10

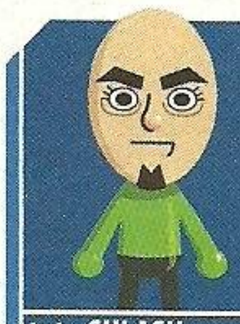
WYMARZONY START WII I POŻEGNANIE GAMECUBE

CHRONOLOGIA

Seria The Legend of Zelda zadebiutowała dwadzieścia lat temu na NESie, od razu wzbudzając olbrzymie zainteresowanie graczy. Wraz z nią to już siódma pełnoprawna część cyklu na stacjonarne konsole (dwie na NESa, jedna na SNESa, dwie na N64, dwie na GameCube, a jedna z tych dwóch ostatnich także na Wii), bo kreskówkowego Four Swords Adventures na GCN nie należy stawiać z nimi na równi. Nintendo zadbało także, by firmowane przez nich przenośne konsole miały swoje Zeldy. *Link to The Past* na GameBoya, przygotowane przez Capcom *Oracle of Seasons/Oracle of Ages* a także *The Minnish Cap* na GBA. Obecnie trwają prace nad *Phantom Hourglass* na Nintendo DS – to będzie sequel *Wind Wakera* z GameCube, z kreskówkowym klimatem. I tak nie mogę się doczekać.

■ „Sonik, ja Cię proszę, idź ty lepiej na ryby albo do fryzjera..."





txt: GULASH

XBOX 360

- Wydawca: Sega
- Producent: Sonic Team
- Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA ■■■■■■□□□□
DŹWIĘK ■■■■■■□□□□
MIÓD ■■■■■□□□□□

DOBRE: Gdy już nabierze się szybkości, można miło powspominać stare czasu. Do momentu, aż jeż zatrzyma się lub spadnie z urwiska. Co następuje bardzo szybko.
ZŁE: Fatalna praca kamery, mieszanie świata wyimaginowanych postaci Segi z ludzkim, design leveli.
BRZYDKIE: To nie jest specjalnie ładna gra jak na next-genowe standardy.

MARCELLUS: Czasy Dreamcasta, którego tak lubimy i dobrze wspominamy w N+, to już w tym momencie odległa przeszłość... Wtedy Sonic naprawdę dawał po oczach, teraz kopie gracza bezlitośnie po kulkach. A tak na marginesie – nadal nie mogę darować EA Sports, że pogrzebało szanse tej konsoli odmawiając jej swych sportowych serii, przede wszystkim Maddena i „fifki". Ale, jak to mówią bracia Czesi – to se ne vrati.

SONIC THE HEDGEHOG

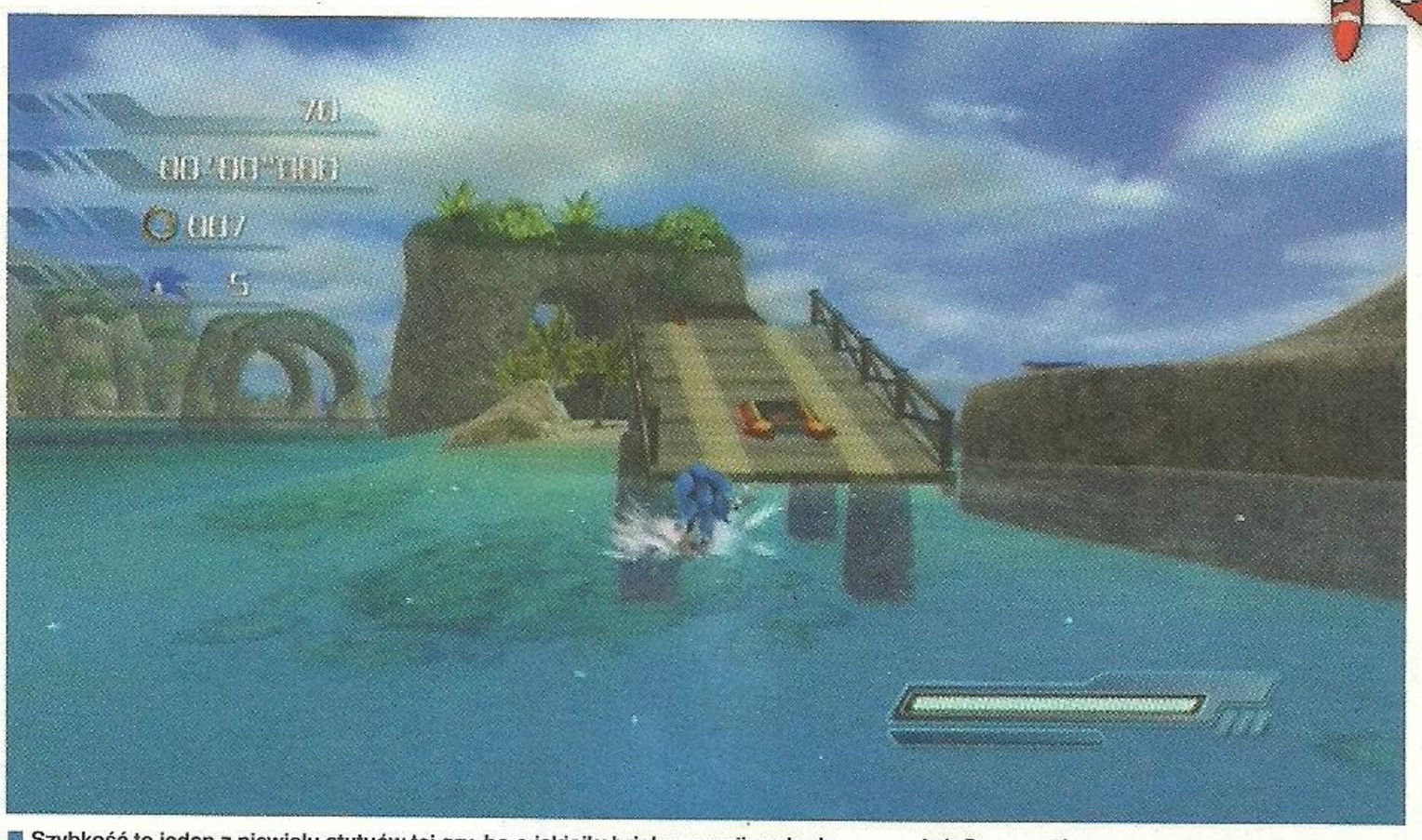
PĘKNIĘTY JEŻ... NO, MOŻE AKURAT NIE JEŻ, ALE COŚ PĘKŁO NICZYM BAŃKA MYDLANA

Sego moja Sego, cóżeś ty za pani, że za tobą idą chłopcy malowani."

Takie słowa można by wygłosić, oczywiście melorecytując, w czasach świetności Dreamcasta. I napływu mocnych, zręcznościowych gier Segi, które jako pierwsze pokazały do czego zdolna jest kolejna, w tej chwili odchodząca już do lamusa generacja. Kiedyś darzyłem Segę prawdziwą miłością; kochałem te wszystkie cudowne zręcznościowe gry, jakimi karmiła nas w konkretnych ilościach. Po upadku Dreamcasta i całkowitym przejściu na produkcję gier, skończyła się pewna era. Bardzo możliwe, że bezpowrotnie.

Sega jest teraz bardzo, ale to bardzo przeciętnym, japońskim developerem.

Ja sam nie chcę w to wierzyć, ale taka jest, niestety, prawda. W 2006 roku Sega rzuciła dwie naprawdę dobre gry – Outruna 2006 i Yakuzę. Bez reszty spokojnie można się obejść, nie wnoszą nic ciekawego, nie wyrywają się przed szereg. Ja wiem, że w kolejce czeka Virtua 5, flagowy produkt firmy, ale bez niego nie zostaje już niebieskim chyba nic wartościowego.



■ Szybkość to jeden z niewielu atutuów tej gry, bo o jakiejkolwiek precyzji możecie zapomnieć. Sega powinna zatrudnić do zrobienia kolejnego Sonica samego Shigeru Miyamoto.

→I SONIK = SŁONIK

Weźmy takiego Sonica. Jest to postać niewątpliwie kultowa, rozpoznawalna, znakomicie sprawdzająca się w szybkich platformówkach na GBA i NDS. Ba, dwie części Sonic Adventure na Dreamcasta również stanowiły pewien fenomen. Patrząc na nie z perspektywy czasu nie były aż tak dobre, rewolucyjne i wybitne, jak powinny być, niemniej łapały się w kategorii gier, które warto było mieć.

Sonic The Hedgehog na Xbox 360 (i PlayStation 3, ale na razie nie u nas) to kolejna próba odświeżenia i zapoczątkowania cyklu na następnej generacji konsol. Jak wspomniałem, Sonic to mocny brand, można powiedzieć – kultowy, nic więc dziwnego, że Sega czyni takie próby. Ale rynek przez ostatnią dekadę dojrzał bardziej, niż można się tego spodziewać – podobnie zresztą, jak odbiorcy.

Już intro budzi niesmak – Sonic walczy z armią robotów Doktora Robotnika, odbijając z ich rąk, wprawdzie na chwilę, ale jednak, śliczną... kobietę. Mieszanie światów ludzkich i soniczych jest jakimś niepotrzebnym absurdem – czy Sonic nie mógł ratować z opresji Amy? Poza tym tylko popatrzcie na niebieskiego jeża w czerwonych trampkach; podawany w dużych dawkach tuż obok ludzkich sylwetek powoduje u mnie niepohamowany napływ wymiocin do gardła. Mało tego – jest całe miasto pełne ludzi, w którym Sonic może łapać się dodatkowych misji.... Co to ma być GTA czy ekspresowe zapieprzanie po rampach?

Atutem Sonica zawsze była jego szybkość; jak choćby w ostatnim wyścigowym Sonic Riders – tutaj Sonic co chwila zatrzymuje się, grinduje, a dopałkę dostaje tylko na specjalnych polach. Wystarczy zejść na klika kroków z nakreślonej przez autorów ścieżki, a jeż zwalnia... A przecież na Dreamcaście te momenty, w których wystarczyło trzymać tylko wychylony analog i obserwować, jak jeż zasuwa po przeróżnych rampach, powodowały na twarzy Banana. To znaczy – banana.

Co z tego, że oprócz Sonica, jest jeszcze kilka postaci ze swoimi specyficznymi umiejętnościami – Shadow (kierowca przeróżnych wehikułów, ha), potrafiący przenosić przedmioty na odległość Silver, Tails, skoro przyjemność z zabawy jest naprawdę znikoma. Niedopuszczalne jest również, by w 2007 roku nowoczesna gra video miała tak spartoloną kamerę, jak nowy Sonic na Xboxa 360. To gra wymagająca precyzji i zręczności, a nie logiczna układanka do cholery! Nie wiem o czym myśleli programiści, pewnie o tyłku Maryni, ale na pewno nie o tym, by ułatwić graczowi życie. Są w tej grze momenty, w których ma się ochotę roztrzaskać joypada o ścianę w poczuciu własnej bezsilności. Z tym, że bezsilność nie wynika z nikłych umiejętności gracza, a z toporności gry.

→I DAJCIE SOBIE SPOKÓJ

Grafika jest przeciętna, szczególnie jeśli chodzi o otoczenie – choć postacie ruszają się w naturalny, przyjemny sposób. Muzyka, jak zwykle u Segi, wymaga zwolnienia pracujących tam kompozytorów i zatrudnienia kogoś, kto naprawdę ma jakiś talent. Jest multiplayer, ale kto chciałby w to grać? Podobnie jak wydany niedawno Shadow the Hedgehog, tak i **Sonic the Hedgehog** trafiają do worka z napisem „przeciętniaki". Za darmo można wziąć i zagrać, ale płacić za to jakieś pieniądze? Nie wyobrażam sobie. ■■

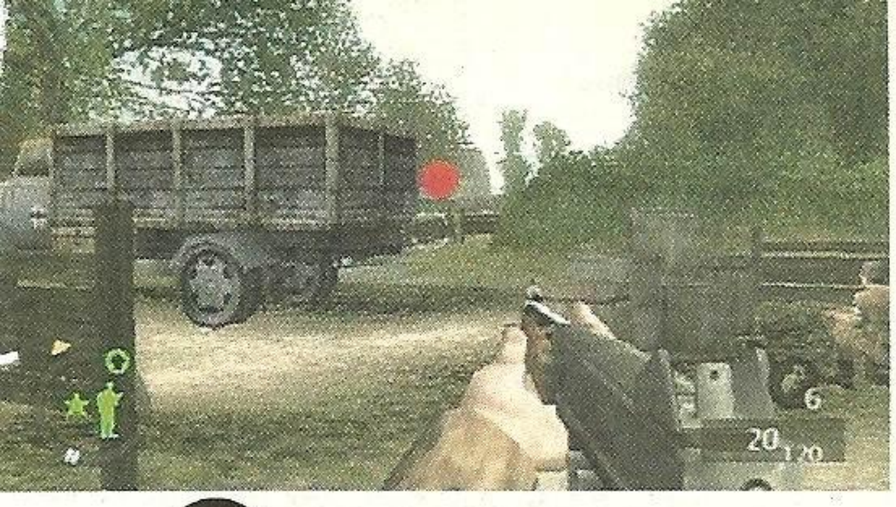
OCENA 5.0/10

KATASTROFA NA CAŁEJ LINII. NIEDOPUSZCZALNE

■ Ta gra wcale nie jest specjalnie ładna. Owszem, gdzieniegdzie trafiają się niezłe tekstury, ale w HD wygląda jak... gra z Xboxa w wysokiej rozdzielczości. Phi.

Silver – nowy w mieście

Co jakiś czas w universum Sonica pojawia się jakiś nowy ziomek. Nie zawsze są to postacie, którymi w grze z Sonikiem chciałoby się kierować (kto pamięta Biga the Cata?) Ale tym razem można powiedzieć, że się choć w części udało. Silver akurat jest dość ciekawy i obdarzony przez naturę telekinezą, czyli umiejętnością przenoszenia przedmiotów siłą umysłu. Oczywiście znajduje to zastosowanie w walce – Silver może, niczym bohater Psi-Ops, podnieść nieprzyjaciela i cisnąć nim w nacierający tłum, ale także i przy zagadkach, które najczęściej polegają na zapewnieniu sobie możliwości dalszego przebicia się w głąb poziomu. Niemniej jednak, świat soniczy w wysokiej rozdzielczości już do mnie nie przemawia – jego miejsce jest w 2D, na hadheldach. I niech tam pozostanie.



txt: MIELU

BROTHERS IN ARMS: D-DAY

„BRACIA" UTKNĘLI W NORMANDII NA DOBRE

PSP

- Wydawca: Activision
- Producent: Shaba
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA ■■■■■■□□□□
DŹWIĘK ■■■■■■□□□□
MIÓD ■■■■■□□□□□

DOBRE: Planowanie misji, konieczność szukania osłon.
ZŁE: Sterowanie, postarzała oprawa, inteligencja postaci.
BRZYDKIE: Trzecia próba wyłudzenia kasy za ten sam produkt.

GULASH: Tak, D-Day jest znacznie mniej ciekawy i gorszy niż Medal of Honor Heroes od Elektroników. Ciekawe, jak na tym tle wypadnie nadchodzące Call of Duty na PSP? Doją tę wojnę tak, że aż łapię nudności. Więcej oryginalnych gier, nie tylko konwersje!

Potrafię sobie wyobrazić, w jakich okolicznościach została podjęta decyzja o stworzeniu tej gry. Ważny człowiek z Ubisoftu (wydawcy) zadzwonił do Stephena Palmera (producenta), pogratulował mu postępów w pracach nad nextgenowym BiA, ale przypomniał, że firma nie finansuje tego projektu bezinteresownie i miło by było, gdyby Gearbox jakoś na siebie zarobił. Najlepiej nową odsłoną Brothersów skierowaną na PSP, mającą powalczyć z przenośnym Medal of Honor ze stajni EA.

Dla Palmera był to przykry obowiązek i nie chciał odrywać się od najważniejszego projektu, więc nakazał kilku swoim ludziom przerobienie poprzednich części, zmiksowanie i przystosowanie do możliwości handhelda. Wynik jest taki, że już trzeci raz spotykamy się z Hartsockiem i Bakerem w czasie lądowania aliantów w Normandii, przemierzając z nimi dobrze znane francuskie pola, wsie i miasteczka, wydając rozkazy podkomendnym i walcząc z Niemcami stosując do znudzenia atak z flanki.

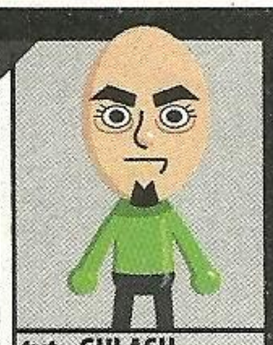
→I ŹLE, CHOĆ NIEŹLE

Druga część, Earned in Blood, stanowiła bardziej mission pack niż kontynuację, bo niczego nowego nie wnosiła do tematu i nie poprawiła błędów poprzedniczki. Tak samo jest z D-Day. Słabe SI podkomendnych sprawia, że zamiast wykonać rozkazy wystawiają się głupio na ostrzał, panikują i dość szybko giną. Na szczęście przeciwnicy też nie są zbyt inteligentni, bo gdyby zawsze wykorzystywali takie „prezenty", to gra byłaby arcytrudna.

Postarzała się oprawa. Dźwięki wystrzałów są sztuczne, rażą słabej jakości tekstury, często spada liczba klatek animacji utrudniając i tak niełatwą zabawę. Serię BiA cenię za zmuszanie gracza do planowania kolejnych zadań i walki w skupieniu. Nie jest to siekanina dla każdego, ale niestety wersja na PSP spodoba się naprawdę nielicznym ze względu na sterowanie. Chodzi się analogiem, krzyżakiem zmienia broń, przeładowuje i kuca. Przyciski geometryczne służą do rzucania granatami, rozglądania się i wykonywania kontekstowych czynności. Jest przycisk strzału i kolejny, który trzeba przytrzymać, żeby wskazać wojakom cel analogiem. Gdzie tu miejsce na wydawanie rozkazów? Brak drugiej „gałki" jest aż za mocno odczuwalny, szczególnie przy większej wymianie ognia, kiedy łatwo pod ciśnieniem wcisnąć nie ten przycisk, co trzeba.

D-Day to dobra zabawka na dłuższą podróż, ale tylko dla cierpliwych. Na krótkie sesje, mimo licznych checkpointów, się nie nadaje. Nie wyobrażam sobie grania w to w tramwaju, w drodze do szkoły/pracy, bo trzeba przy niej wygodnie siedzieć. Niestety jest tylko trochę gorszą wersją poprzedniczek znanych z PS2 i Xboxa, więc i ocena nie mogła być wyższa. Oby nextgenowa odsłona serii okazała się oczekiwanym powiewem świeżości. ■■

OCENA 6.3/10
MOŻE LEPIEJ WYPADNIE NA WII



txt: GULASH

SINGSTAR LEGENDS

POSŁUCHAJTA BARRYŁAJTA I NIE OD******LAJTA

PLAYSTATION 2

- Wydawca: Sony
- Producent: Sony
- Liczba graczy: 1-2

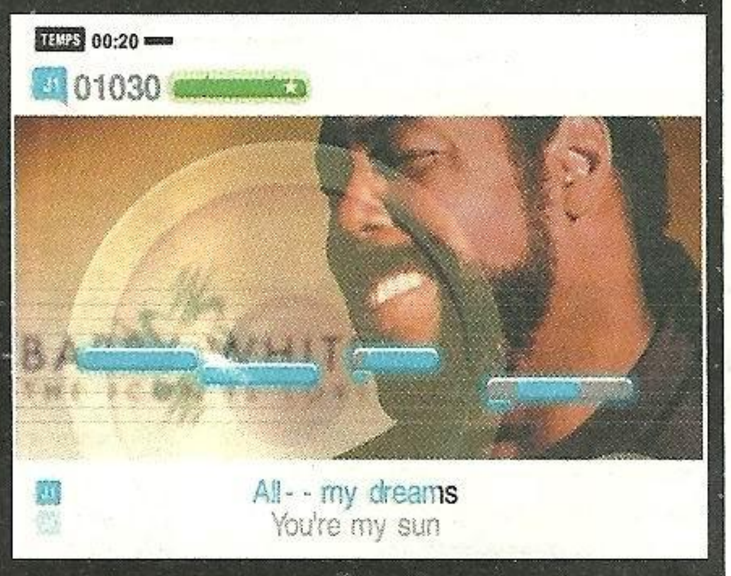
GRAFIKA ■■■■■□□□□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■□□
MIÓD ■■■■■■■■□□

DOBRE: Nareszcie kompilacja kawałków, które przypadły mi do gustu. Enjoy The Silence!
ZŁE: No cóż, mechanizmy serii trzeba udoskonalać, a ta akurat stoi w miejscu.
BRZYDKIE: Jakość niektórych teledysków, no ale są naprawdę przedpotopowe.

MARCELLUS: Od lat skutecznie opieram się fenomenowi SingStara, głównie ze względu na wrodzone słonionadepnięcie ucha z przerzutami na struny głosowe. Ale przyznać muszę, że SingStar Legends to świetny produkt z masą takich muzycznych klasyków, że głowa mała. Aha, nie było mnie wśród wspomnianej ryczącej piątki. Za bardzo byłem zajęty turlaniem się ze śmiechu po podłodze, czyli tak zwanym „rotflowaniem". Polecam. Grę również.

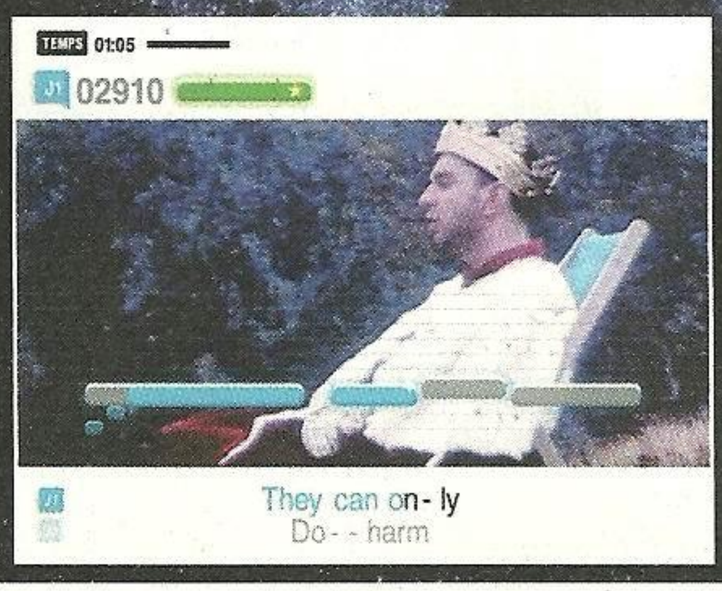
Siódma już odsłona Singstara przynosi, oczywiście w mojej subiektywnej opinii, najlepsze kawałki od czasu częściowo spolonizowanego SingStar 80's. Zgodnie z tytułem są tu prawdziwie legendarne utwory; kawałki, które nigdy się nie znudzą. Nirvana – „Smells Like Teen Spirit", przyznacie, co może być lepszego od wycia refrenu razem ze świętej pamięci Kurtem? Depeche Mode z „Enjoy the Silence" i fantastycznym teledyskiem ze zmarzniętym Gahanem łażącym po górach w królewskim płaszczu i koronie. Mało, wiem. Są The Police, Madonna, The Rolling Stones, U2, Pet Shop Boys, no i Barry White.

Och, tej naprawdę starej szkoły też nie zabrakło – Jackson's Five, Elvis Presley, Dusty Springfield, Tina Turner, Louis Armstrong czy Aretha Franklin rozgrzeją zarówno dziesięcio, jak i pięćdziesięciolatków. Niezaprzeczalnym atutem jest „Ring of Fire" Johnny'ego Casha; wprost uwielbiam ten kawałek i zawsze nastraja mnie pozytywnie. Utworów jest trzydzieści, wybór naprawdę niezły, choć nie do wszystkich są teledyski – szczególnie do tych najstarszych. Tradycyjnie zestaw można kupić z dwoma



mikrofonami lub osobno, jeśli ktoś mikrofony już posiada.

Technologia nie zmieniła się na jotę, choć widać, że ekipa SingStara próbuje nieco eksperymentować przy multiplayerze, rozbijając niektóre kawałki na mniej (choćby Blur z Parklife, dziwnie to im wyszło) lub bardziej udane duety. W dalszym ciągu jest to bardziej gra niż prawdziwy nauczyciel śpiewu, ale to i tak nie ma znaczenia, bo gdy na imprezie towarzystwo się... wyluzuje, zaraz zaczyna wrzeszczeć o SingStara, a po jakiejś godzinie, gdy wąsaty sierżant puka do drzwi z prośbą o nie zakłócanie spokoju, widzi pięciu spoconych chłopa splecionych w braterskim uścisku i ryczących rzewnie do plastikowych mikrofonów. Taka to jest „gra". W oczekiwaniu na peestrójkowego SingStara, w którym kawałki będzie można ściągać z sieci totalnie według własnego wyboru, nie mogę nie polecić tego pakietu. ■■



OCENA 8.0/10
NAJLEPSZY SINGSTAR OD LAT OSIEMDZIESIĄTYCH

mArgines

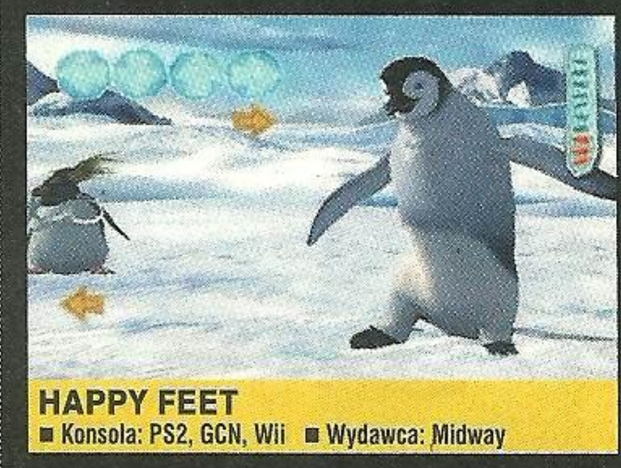
ZNALEZIONE POD BIURKIEM

AVATAR: THE LAST AIRBENDER
■ Konsola: PS2, Wii ■ Wydawca: THQ

Kanał telewizyjny z kreskówkami dla dzieci Nickeloden jest, o ile mi wiadomo, niedostępny w Polsce, stąd ciężko mi powiedzieć czy tracimy coś niezwykłego. Sądząc jednak po Disney Channel, Jetix czy MiniMini – niespecjalnie. Ta sama sieczka w różnych dawkach. Avatar to gra na podstawie serialu animowanego właśnie, przeznaczona zdecydowanie dla najmłodszych graczy. Na początku wygląda jak przygodówka – jest ludek, łazi, rozmawia, dowiaduje się czegoś, gdzieś ma pójść i coś zrobić, potem zaś całość zmienia sie w chodzoną mordobitkę, w której bohater kijem ogania się przed wilkami. Ani to ładne, ani fajne, a że fanów serialu w Polsce nie ma, to i szkoda czasu. [gsh] ■■

XIAOLIN SHOWDOWN
■ Konsola: PS2, Xbox ■ Wyd: Konami

I kolejny tytuł na podstawie cyklicznego animowanego widowiska, tym razem jednak dostępnego i dla nas – Xiaolin Showdown leci na kanale Cartoon Network i wszyscy zainteresowani mogą oglądać ten, jakże frapujący i ciekawy, serial. Wszyscy zainteresowani z pewnością nie mają więcej niż dziesięć lat, stąd i gra kierowana jest właśnie do nich. Prosta grafika przywodząca na myśl lekko anime'ową kreskówkę, zabawne efekty dźwiękowe i multiplayerowy mayhem – XD to nic innego, jak typowa imprezowa nawalanka w klimacie Super Smash Bros Melee i pochodnych. Czyli – każdy na każdego na wielopoziomowej arenie. Jeśli ktoś lubi tych bohaterów i ma ochotę... [gsh] ■■

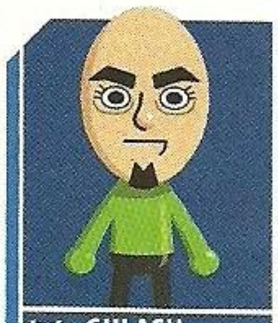


HAPPY FEET
■ Konsola: PS2, GCN, Wii ■ Wydawca: Midway

Happy Feet, znane u nas jako „Tupot małych stóp", to rederowany film wytwórni Warner Bros, na podstawie którego musi przecież ukazać się licencjonowana gra. Tym razem do dzieła wzięło się Midway, ostatnio zarzucające nas słabizną pokroju Rampage i Spy Huntera. Gra opowiada o Mumbo, tańczącym pingwinie, który... eee... tańczy, pływa i ślizga się po lodzie. Taniec zrealizowany jest na modłę Dance Dance Revolution, co jest zrozumiałe, ale w tym przypadku na padzie nudne, proste i monotonne. Wersja na Wii pozwala pomachać łapami, ale to cała jej atrakcja. W ogóle gra jest tylko i wyłącznie dla kilkulatków, a z uwagi na to, że nie ma polskiej wersji językowej, jest w tym kraju dla kogo? No właśnie – dla nikogo. [Gsh] ■■

STAR TREK ENCOUNTERS

NOWA GENERACJA GIER NA PS2 NADCIĄGA



txt: GULASH

PLAYSTATION 2

- Wydawca: Bethesda
- Producent: Bethesda
- Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA ■■■■■□□□□□
DŹWIĘK ■■■■■■□□□□
MIÓD ■■■■■■□□□□

DOBRE: Tania, acz niegłupia gierka, dobre sterowanie, fajna muzyka i efekty dźwiękowe.
ZŁE: Tania gierka = brak kasy na intro, outro, rendery i takie tam rzeczy.
BRZYDKIE: Kosmos jest potwornie pusty, a od planetoid można się ...odbić.

MARCELLUS: Tanie gry nie zawsze muszą być crapami, choć ci, którzy nacięli się w swoim czasie na produkty firmowane logiem Midas z pewnością mieliby w tym temacie nieco więcej do powiedzenia. Tak czy inaczej, w Star Treka z braku laku można spokojnie pograć, choć na pewno lepiej sięgnąć do starszych, ale pierwszoligowych gier na PS2. Jest ich dużo.

I to szybciej, niż się tego spodziewaliśmy. Co prawda zostało w zapasie kilka mocnych, dobrych tytułów, ale większość gier wydawanych na stumilionową platformę Sony będą stanowić teraz raczej pozycje z dolnej półki – także cenowej. Właściciele Midasa, Xplosiv, D3 Publisher i innych crapmasterów już zacierają ręce z radości.

Na szczęście **Star Trek Encounters**, choć kosztuje połowę tego, co „normalna" gra, wcale nie zasługuje na miano crapu. Owszem, nie jest to jakaś specjalnie świetna pozycja, ale za to można spokojnie się nią pobawić przez kilka godzin.

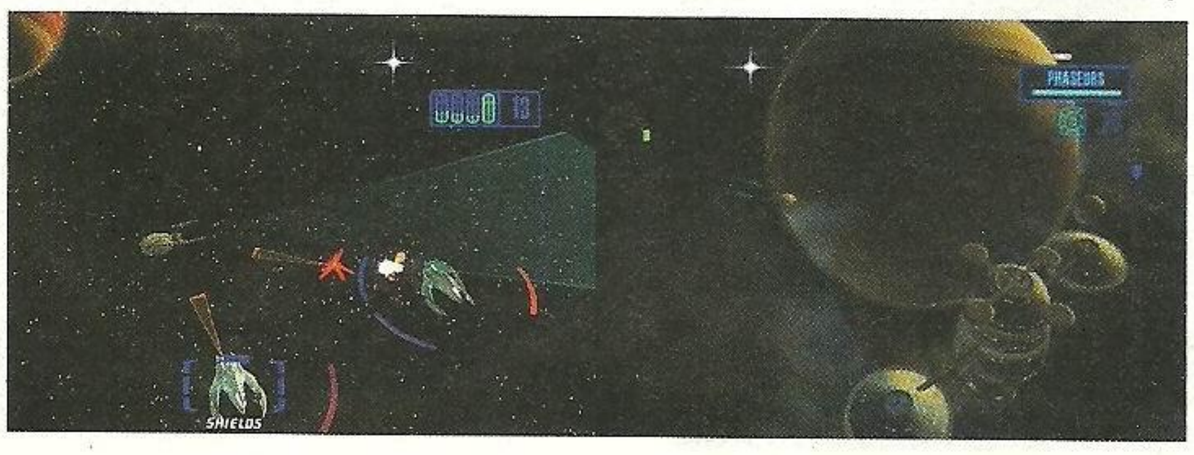
Star Trek Encounters to strzelanina z mocną licencją za plecami. Sam już nie wiem ile było filmów i seriali o tytule Star Trek – Voyager, Enterprise, Next Generation i Deep Space Nine to chyba jedyne, o których pamiętam. Ta gra zbiera je wszystkie do kupy, oferując dwa rodzaje zabawy – zbór swego rodzaju scenariuszy podzielony właśnie na kolejne seriale, albo po prostu multiplayerowa (bądź gracz vs. konsola) strzelanina kosmiczna. Sterowanie rozwiązano w stylu Smash TV, Robotrona czy z bardziej aktualnych przykładów – Geometry Wars. Lewa gałka analogowa porusza całym statkiem, podczas gdy prawa tylko działkami zamontowanymi na pokładzie Enterprise, czy innych trekowych wynalazków. Krzyżakiem rozkładamy energię statku między pancerz, siłę broni czy szybkość. R1 strzela, R2 namierza cel, L1 i L2 służą do uników przed rakietami wroga. W multi trzeba się po prostu wystrzelać, co jest spoko, natomiast w trybie scenariusza dochodzą takie rzeczy, jak przemieszczanie się do wyznaczonego punktu, eskortowane przyjaciół, czy inne, nawet niegłupie akcje.

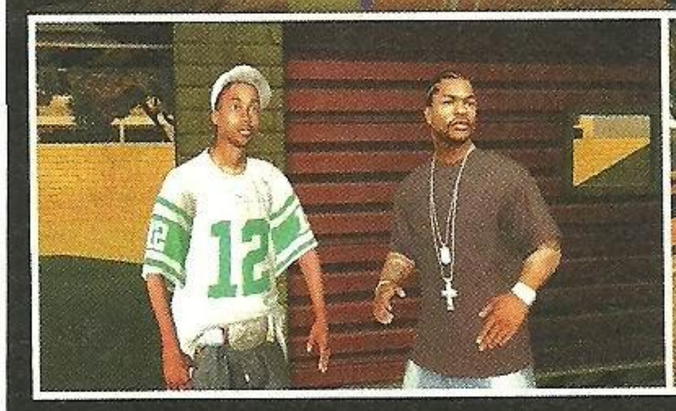
Grafika jest prosta, ale spełnia swoje zadanie. Kosmos to kosmos – świecą gwiazdy, widać planety, czasem trafi się jakaś mgiełka próbująca maskować biedę oprawy. Ale gra nie kłuje w oczy, jest płynna, a rozświetlające przestrzeń promienie laserów i wybuchy cieszą oko. Dobrze wypada również pompatyczna muzyka, która jak wiadomo musi towarzyszyć każdej kosmicznej epopei. Lektor czytający kilka kwestii w trybie scenariusza jest jednak słaby i myślę, że to jeden z programistów, albo jego brat.

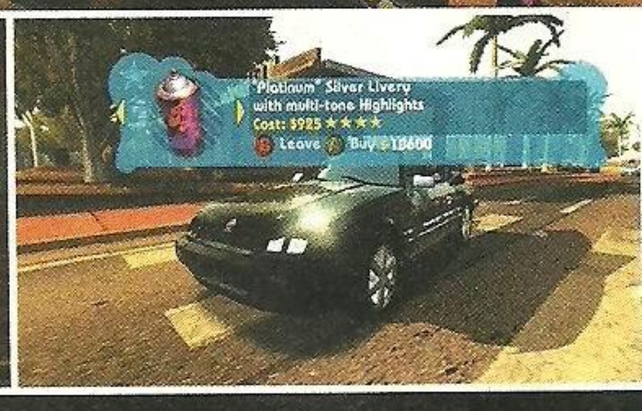
Kosmiczne shootery umarły – nikt nie robi już nowych Wing Commanderów i Colony Wars, nad czym od jakiegoś czasu ubolewam, bo potwornie je kochałem. **Star Trek Encounters** na pewno nie ma epickiej fabuły i rozmachu tamtych gier, ba, nie pozwala nawet wejść do kokpitu, by bardziej wczuć się w akcję, ale raczej spełnia swoje zadanie jako tania kosmiczna strzelanina. Na Xboksie 360 takie tytuły ukazują się na Xbox Live Arcade za kilka dołków; posiadacze PS2 muszą je niestety kupić na płycie, co zwiększa ich koszt. ■■

OCENA 6.5/10

TRZY DYCHY. ZA TRZY DYCHY MOŻNA TO ŁYKNĄĆ

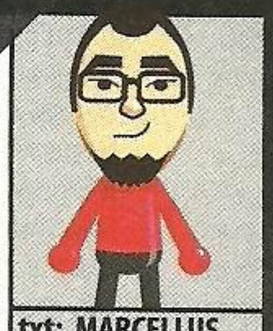






PIMP MY RIDE

ALFONSOWANIU FUR MÓWIMY ZDECYDOWANE NIE!



txt: MARCELLUS

PS2 | XBOX 360

- Wydawca: Activision
- Producent: Eutechnyx
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA ■■■■■□□□□□
DŹWIĘK ■■■□□□□□□□
MIÓD ■■■□□□□□□□

DOBRE: X to the Z rzuca fajne teksty.
ZŁE: Wszystko. Od pomysłu po wykonanie.
BRZYDKIE: Zapętlony kawałek lecący w tle tego badziewia.

GULASH: Nie no, ten miesiąc po prostu rozczarowuje maksymalnie, jeśli chodzi o dobre gry. Na Pimp My Ride patrzyłem w szoku, szczególnie, gdy Marcellus klepał przyciski, a jakiś pajac obok fury fikał koziołki. Wziąłem do ręki pad – obie konkurencje nie tylko są strasznie głupie i bezsensowne, są też potwornie nużące już przy pierwszym podejściu. A jako że są w zasadzie jedynym sposobem zdobywania floty, to macie już mniej więcej obraz tego, jak ekscytująca jest to gra. Sam już nie wiem, czy jesteśmy skazani na zalew tylko takiego crapu przez najbliższych kilka miesięcy? Na szczęście nie – jest kilka mocnych tytułów, inaczej byłoby naprawdę krucho...

Przynajmniej w formie, jaką zaoferowano nam w grze „Odpicuj mi brykę" z udziałem fenomenalnego Xzibita. Który, tak na marginesie, jest jedynym jasnym punktem w pomroczności jasnej, jaka spowija tę grę. Okej, wszyscy wiecie na czym polega program, więc tego chyba wyjaśniać nie muszę. W rzeczywistości wszystko sponsorowało MTV, w grze, jeszcze przed rozpoczęciem tuningu, sami musimy się zająć zdobywaniem funduszy. Wsiadamy więc do bryki i ruszamy w miasto o uroczej nazwie „Alfonsity". Ilość kasy, jaką mamy zdobyć, zależy od osoby, której furę będziemy odpicowywać. Samo odpicowywanie zacznie się automatycznie w momencie, gdy odpowiednią flotę zdobędziemy. Jak? Ano przez udział w mini-grach Ghost ride the whip oraz Hot Steppin, zbieranie tokenów strzelanie popisówek przed stojącymi w niektórych miejscach gapiami. Zajmijmy się jednak mini-grami – obie polegają na tym samym, inna jest tylko technika wykonania. Po ulicy jedzie sobie wolno nasza superodpicowanafurka, a nasz ziomek idzie obok niej i wywija jakieś dziwne figury. Naszym zaś zadaniem jest wklepywanie wyświetlających się na ekranie kombinacji w jak najszybszym czasie (Ghost ride) lub wciskanie podanych przycisków w odpowiednich momentach (Hot Steppin). Badziew i tragedia.

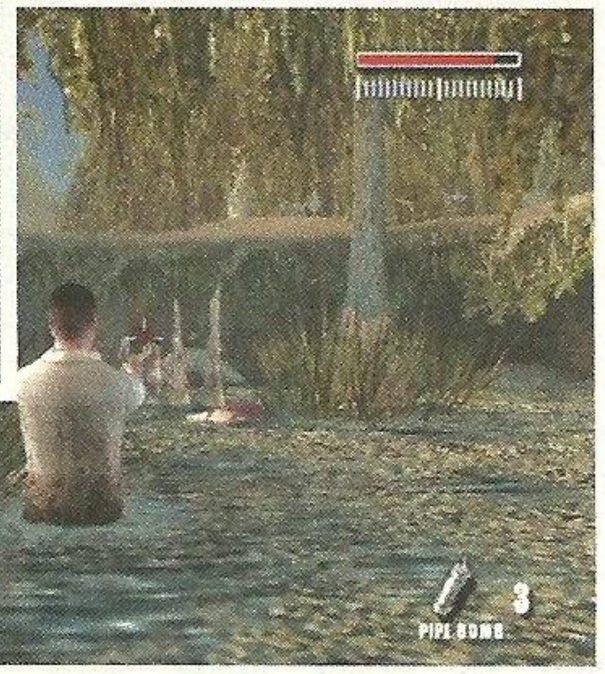
→| PIC NA WODĘ...

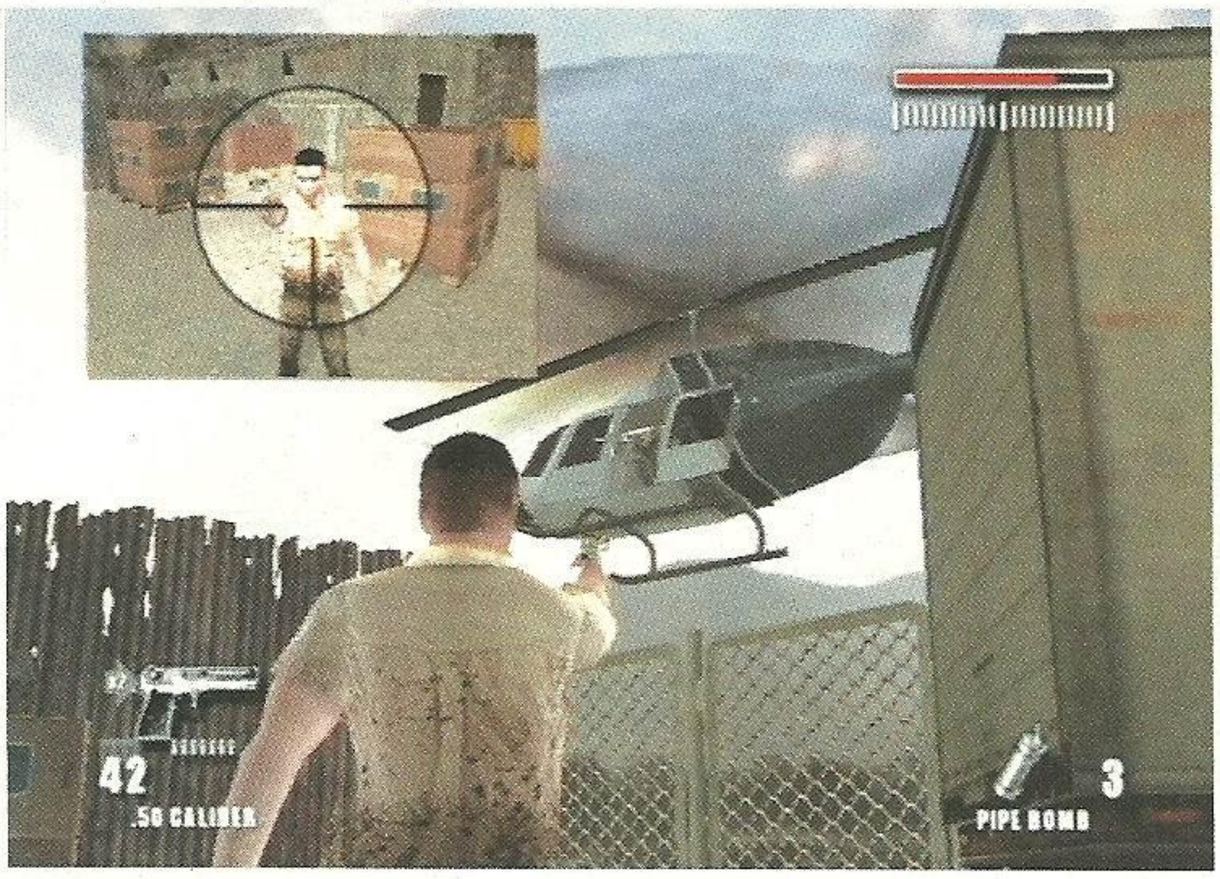
Przypuśćmy, że przy pewnej dozie samozaparcia zdobędziecie wymaganą kasę i po dojechaniu do domu szczęśliwca, któremu zaraz odpicujecie brykę, zaczniecie część drugą „zabawy". Zaczynającą się nawet fajnie, bo Xzibit standardowo puka do drzwi, po chwili wypada z nich uszczęśliwiona i tryskająca entuzjazmem osoba, po czym następuje krótka prezentacja złomu na kołach. Ruszamy w trasę po mieście (na czas) w podróży od warsztatu do warsztatu. W każdym z nich kupujemy jak najlepsze części (uważając na opisy – przy niektórych są hinty, co do preferencji „klienta"). Zakupom towarzyszą mini-gierki w zbijanie ceny (kręcenie kółek analogiem, wciskanie przycisków). Dodatkowo można zdobyć super części w Xzibit Challenge – trzeba po prostu w wyznaczonym czasie dojechać w jakieś miejsce. Aha, tuningowanie jest rywalizacją – jakiś bliżej nieznany nam konkurent pimpuje identyczną brykę. Po upłynięciu czasu przeznaczonego na pimpowanie następuje porównanie i nasze nieuniknione zwycięstwo w tej żałosnej rywalizacji. I tak szesnaście nudnych do bólu razy, bo tylu jest bohaterów Pimp My Ride.

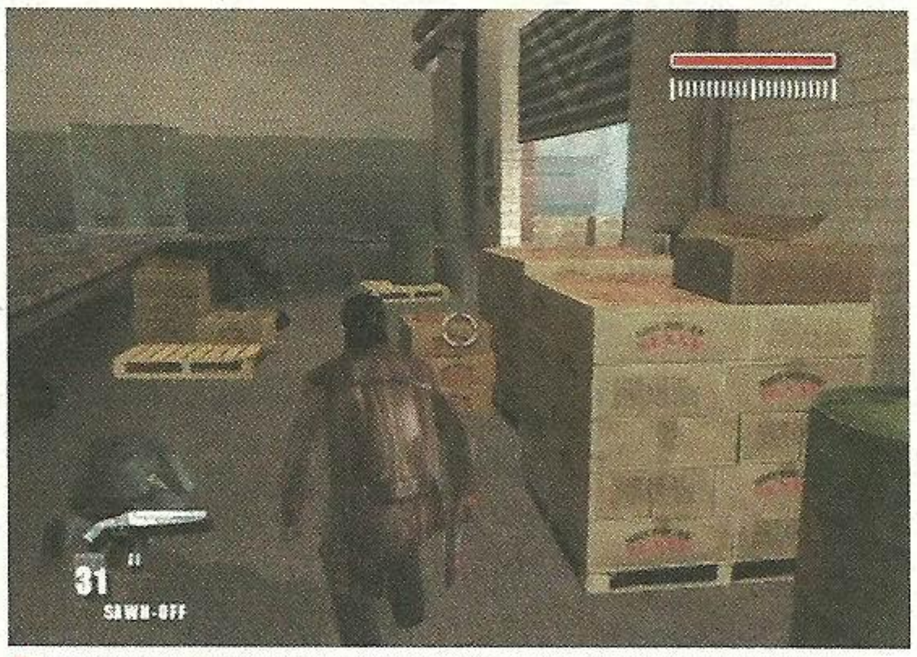
Model jazdy jest słaby, a sama gra może nie jest specjalnie brzydka, ale strasznie prymitywna i udźwiękowiona tak, że tylko ręce można załamać. Przydałby się jakiś fajny rap, ale go tu nie ma, fajnie nawija wyłącznie Xzibit. ■■

OCENA 3.0/10

PLZ, EUTECHNYX, DON'T PIMP MY RIDE!







■ Jeżeli graliście w Driv3ra i pamiętacie jak słaby był tam tryb tpp, to wiecie już czego spodziewać się po Made Manie. Niczego dobrego.

txt: MIELU

PLAYSTATION 2

- Wydawca: Mastertonic
- Producent: SilverBack
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA ■■■■□□□□□□
DŹWIĘK ■■■■■■□□□□
MIÓD ■■■■□□□□□□

DOBRE: Ciekawa, nieźle poprowadzona fabuła, głosy postaci.
ZŁE: Inteligencja przeciwników, źle zbalansowany poziom trudności, muzyka.
BRZYDKIE: Grafika, animacja, tekstury i wszystko związane z tym tematem.

GULASH: Tak to czasem bywa, gdy redaktor naczelny zapatrzy się na screeny w internecie, spodobają mu się i przekaże grę do recenzji, przeznaczając na nią stronę – po czym recenzent w ostatniej chwili przed drukiem, wraz z nadesłanym tekstem, oznajmia radośnie, że to crap nadający się na mArgines. No cóż, pograwszy chwilę dostrzegłem fatalnie reagujące sterowanie i beznadziejną pracę kamery, ale też niezłe głosy postaci i nieco strzelania, choć nie z gatunku tych zrywających kask. Jak dla mnie od biedy można pograć, jeśli nic ciekawszego nie leży akurat w pudełku z grami.

MADE MAN

PRAWIE ZAPOMNIAŁEM JAK TO JEST GRAĆ W CRAPA

Bardzo dawno nie miałem okazji recenzować tak słabej gry jak **Made Man**, a przynajmniej ciężko jest mi sobie taką przypomnieć. Zostawiłem za sobą czasy, kiedy co miesiąc mierzyłem się z kilkoma tanimi tytułami z niższej półki i jakoś tak wyszło, że odzwyczaiłem się od jakże nieprzyjemnego przydomku „crapmaster" oznaczającego osobę specjalizującą się w testowaniu największych śmieci na rynku. Już nawet zacząłem się cieszyć myśląc po cichu, że stara prawda „od crapmastera do Marcela" (możecie nie wiedzieć, ale Marcellus też długo „walczył" z kiepskimi grami, a tylko zobaczcie jak wysoko zaszedł) sprawdzi się również w moim przypadku, ale niestety, jak się okazuje – łatwo nie będzie.

→I JAK JEST?

Made Man miał być w założeniach grą gangsterską, ale patrząc na strukturę misji polegających na przebiegnięciu prostą trasą z jednego punktu do drugiego i zabiciu po drodze wszystkich przeciwników, nie można jej nazwać inaczej, niż zwykłą strzelanką.

Chociaż to trochę krzywdzące określenie, bo taka zwykła to ona nie jest. W wielu grach tego typu możliwe jest uzbrojenie bohatera w dwa pistolety i prowadzenie ognia z obu jednocześnie, ale czy w którejkolwiek znalazła się opcja strzelania z dwóch karabinów naraz? No właśnie, a tutaj jest. Brakuje tylko żeby dało się strzelać w różnych kierunkach, wtedy panopek, niejaki Joey Verola, byłby prawdziwym Johnem Rambo. Choć i tak niewiele mu brakuje – potrafi przyjąć kilka, a nawet kilkanaście strzałów i przeżyć, a da się to zaobserwować na przykład, gdy akurat podczas zaciętej wymiany ognia musi przeładować magazynek. Spokojnie robi to nie zważając na trafiające go kule, przynajmniej przez kilka pierwszych misji. Później nagle poziom trudności nienaturalnie wzrasta i trzeba sporo się namęczyć, żeby nie stracić życia. W sumie dobrze, bo radosne bieganie po otwartym terenie i strzelanie do wszystkiego, co się rusza, bez konieczności dbania o własne zdrowie, szybko staje się nudne.

Gorzej, że zabawę utrudniono zwiększając siłę rażenia wrogów, zamiast na przykład poprawić algorytmy sztucznej inteligencji, o których najlepiej nie mówić zbyt wiele. Wpadam na przykład do pomieszczenia, gdzie stoi strzelający przez okno przeciwnik i zamiast go od razu sprzątnąć, podchodzę jakby nigdy nic, a on oczywiście nie reaguje. Bo po co? Czasem nawet z metra wrogowie nie potrafią trafić bohatera, a zdarza im się w ogóle nic nie robić. Patrzą wprost na swoją ofiarę i nagle rezygnują z walki czekając na kulę kończącą ich żywot. Idiotyczne podchodzenie parami pod lufę shotguna to stała część zabawy. O atakowaniu z flanki można w ogóle zapomnieć, bo to zbyt skomplikowana procedura, zresztą czego oczekiwać po ziomkach krzyczących „słyszeliście coś?" gdy pod nogami pada jeden z ich kompanów, któremu gracz właśnie zasadził headshota?

→I JEST ŹLE

Tak sobie beztrosko objeżdżam Made Mana, ale naprawdę ciężko mi znaleźć coś pozytywnego w tej grze. Nie jest pozytywna animacja postaci zmieniających kierunek biegu o sto osiemdziesiąt stopni w ułamku sekundy (bez utraty prędkości), bardzo słabo wyglądają przeciwnicy teleportujący się nie wiadomo jak i czemu z jednego miejsca w drugie, a niektórzy potrafią nawet zmaterializować się kilkanaście metrów przed graczem. Graficznie gra jest po prostu brzydka i dotyczy to zarówno pustych pomieszczeń, paskudnych tekstur, czy kanciastych postaci, ale straszą również takie detale jak widok z okna – uwierzcie na słowo, że tak rozlazłej tekstury imitującej las dawno już nie widzieliście.

Co jest więc fajnego w grze, w której wszystkie misje są nudne, droga do celu tylko jedna i do tego zamknięta tak, żeby nie dało się gdzieś zgubić, a podczas największej zadymy słychać powolne brzdąkanie na gitarze? Nie wiem, chyba głosy postaci, a zwłaszcza bohatera – brzmi twardo, mówi z fajną chrypą, jak na twardziela przystało.

Trzeba jednak pamiętać, że **Made Man** jest grą niskobudżetową i można ją dość tanio kupić. Co prawda po dwóch minutach człowiek ma ochotę wyrzucić telewizor za okno, ale jeśli tylko zagryzie zęby, zostanie nagrodzony naprawdę ciekawą historią, której tak słabemu tytułowi może pozazdrościć wiele hitów. Przedstawiona w postaci retrospekcji pozwoliła przenieść gracza do różnorodnych miejscówek (Północna Karolina, Wietnam), co może się podobać. Jeśli więc macie trochę wolnej gotówki, a chcielibyście w coś pograć na wysłużonej peesdwójce możecie spróbować Made Mana. Z drugiej strony jest tyle lepszych tytułów, że ciężko mi sobie wyobrazić, że wydajecie na to coś kasę. ■■

OCENA 4.8/10
ZAWSZE MOGŁO BYĆ GORZEJ

Jak to jest bez kasy

Chciałem napisać coś zabawnego o pojawiających się na bagnach krokodylach, które można błyskawicznie zabić jednym strzałem w dowolne miejsce na ciele, ale nic nie przychodzi mi do głowy. Zamiast tego (znowu?) nawiążę do Gears of War. Tak, walkujemy ten temat do znudzenia, ale Made Man próbuje też swoich sił w zmuszaniu gracza do chowania się (na dalszych poziomach) przed ostrzałem przeciwnika, a więc w kategorii, w której GoW nie ma sobie równych. Ukrywanie się nie jest nowym tematem w grach i to nie jest tak, że nagle pojawiły się Gearsy i objawiły coś, czego do tej pory nikt nie znał. Po prostu zarządziły systemem rozgrywki, pokazały jak powinna wyglądać zabawa w krycie się przed ostrzałem i wychylaniem się na moment, żeby zaatakować nie tracąc przy tym w głupi sposób życia. Pokazały również jak powinna poruszać się postać przyklejająca się do ściany, kucająca za osłoną. W Made Man bohater ma problemy z płynnym przejściem zza jednej osłony za drugą, nie umie też szybko podbiec do ściany i schować się przed atakiem. Jest sztywny, powolny i do tego nie potrafi strzelać na ślepo. Nie umie też się wychylić tak, żeby niepotrzebnie się nie wystawiać i często próba ataku zza zasłony kończy się koniecznością opuszczenia kryjówki, a w rezultacie przyjęciem kilku kul. Zbliżenie nie jest zbyt dokładne, więc w obleśnie wyglądającym gąszczu wietnamskich lasów nijak nie pomaga w wypatrzeniu zagrożenia. Uff, dużo tego, a jest jeszcze więcej. Najgorsze jest to, że nawet będąc za osłoną można wyłapać kilka bolesnych strzałów. Niby trochę pomaga w zabawie opcja zwalniania czasu, ale dlaczego Joey potrafi takie cuda? Tego nie wiadomo i nikomu nie chciało się trudzić, by to wyjaśnić. Słabo, chaotycznie wygląda walka z bliska. Postacie próbują sobie zadać ciosy, ale czasem wygrywa ten, kto celniej trafia... w powietrze. Taką właśnie zabawną grą jest Made Man. Po prostu aż czuć braki nie tyle umiejętności, co funduszy. Swego czasu jeszcze w formie trylogii gra miała zostać wydana przez Acclaim i pokazać, co to znaczy prawdziwa gangsterka. Niestety, firmie za dobrze się nie wiodło i projekt przejął inny wydawca, i wcale nie powiem, że nie lepiej by się stało gdyby projekt został skasowany. Z drugiej strony na crapach i tytułach tanich też można się dorobić, i być może, gdy to się stanie, zobaczymy dobrą grę teamu SilverBack Studios. Tylko czy naprawdę ktoś będzie na nią czekał, widząc tak głupie motywy jak możliwość dobicia przeciwnika, kiedy to ekran dzieli się na pół i z jednej strony przedstawiony jest bohater wykonujący egzekucję, a z drugiej obserwuje się ją oczami ofiary? Ani to atrakcyjne, ani zabawne. A później mówią, że gry są głupie i brutalne.

LOST PLANET EXTREME CONDITION

W LOST PLANET NIE MA DINOZAURÓW. TO NIC DZIWNEGO DLA KOGOKOLWIEK, KTO CZYTAŁ O TEJ GRZE WIĘCEJ NIŻ RAZ, ALBO WIDZIAŁ JAKIEŚ JEJ ZWIASTUNY

■ Z bliska karabinek maszynowy nie pozostawia watpliwosci. I szans.

txt: BANAN

XBOX 360

- Wydawca: Capcom
- Producent: Capcom
- Liczba graczy: 1-16

GRAFIKA ■■■■■■■■■□
DŹWIĘK ■■■■■■■■■□
MIÓD ■■■■■■■■■□

DOBRE: Grafika, animacja, dźwięk, zróżnicowanie.
ZŁE: Niespecjalnie mam się do czego przyczepić w tej grze.
BRZYDKIE: Jak wyżej.

GULASH: To na pewno wspaniała, długa i rozbudowana gra, ale jak już napisałem przy okazji zapowiedzi, powinna ukazać się miesiąc, dwa przed Gears of War, bo od czasu premiery Gearsów mamy nowy wyznacznik next-genowej jakości. Niemniej jednak wszyscy fani shooterów z pewnością powinni się nią zainteresować; poziom wykonania, pomysłowość i przyjemność płynąca z zabawy jest olbrzymia. No i to tego multiplayer dla kilkunastu graczy, rzecz również nie do pogardzenia. Tak czy inaczej – kupujcie śmiało.

Ale z jakiejś dziwnej przyczyny na dźwięk tego tytułu przed oczami mam obraz wielkiej, najeżonej zębami paszczy t-reksa. Może ten wstęp pozwoli mi odegnać demona.

Lubię gry, w których szaleńcza akcja przerywana jest spokojniejszymi momentami. Ale nie tymi, które dyktuje mi scenarzysta, pozwalając zapoznać się z wielce umoralniającym monologiem pajaca z warkoczykami na czole. Nie takie, kiedy patrzę na ekran, czekając aż wszystkie te tekstury, dźwięki i skrypty wturlają się do pamięci, ukryte za powoli zapełniającym się paskiem. Chodzi mi o momenty, kiedy przystaję po wyczerpującej ucieczce przed gigantyczną dżdżownicą, wokół której latają chmary małych ważkonietoperzy z jaskrawoczerwonymi podbrzuszami, zatrzymuję się i łapię oddech przed walką w wąskich korytarzach bazy. Kiedy mam świadomość, że za chwilę czeka mnie szaleńczy bieg przez korytarze pełne latającego, pełzającego, turlającego się i skaczącego paskudztwa. Ale cieszą mnie te małe chwile, kiedy wiem, że nie muszę. Kiedy mam czas przezbroić się. Dotrzeć sfatygowanym vital suitem do niepozornego kopczyka w rogu mapy. Kiedy mogę spokojnie opuścić kojący kokon kabiny jego metalowej zbroi, nie obawiając się ataku znikąd. Bez pośpiechu podejść do podejrzanych prętów wystających ze śniegu i energetycznymi ruchami rąk – tych wirtualnych – odkopać nowego V. A następnie w spokoju zdemontować z porzucanego wraku działko energetyczne, zamocować je na prawym ręku nowego modelu i tak uzbrojony ruszyć do walki z czyhającymi w pobliżu akridami.

Wow, Banan. Najciekawszy aspekt najlepszego dotychczas shootera 2007 roku na Xboxa 360, to momenty, kiedy nie musisz strzelać.

→I PLANETA SKUTA LODEM

Dobra, zacznijmy więc gdzie indziej. Graficzna konwencja Lost Planet jest bezbłędna. Na pierwszy rzut oka – szczególnie porównując do Gears of War – Capcom nie ryzykował tu zbyt wiele. Owszem, grafika jest bardzo ładna, ale nie trzyma się maksymalnego realizmu. W dodatku spójrzcie tylko na scenerię. Niesamowite. Biało wszędzie, po horyzont. Nie da się ukryć, a może raczej właśnie – bez problemu daje się ukryć konieczność stworzenia bardziej szczegółowej scenerii. Owszem, tu i ówdzie wystaje z tego śniegu jakiś fragment muru, tam widnieje jakaś instalacja, a gdzieś jeszcze dalej teren jest ukształtowany inaczej. Ale to trochę mało. Potem robi się lepiej i bardziej rozmaicie, ale początek? Niespecjalnie.

Tak może się wydawać, ale do czasu zagrania. Ja osobiście uważam, że scenerii zasypanych śniegiem baz pod względem zanurzenia w klimacie gracza równać mogą się tylko stacje wiertnicze na otwartym oceania. Wiem, wiem, są jeszcze bazy kosmiczne. Ale one są takie trochę... banalne. A cały Lost Planet rozgrywa się na skutej lodem planecie. Jest oczywiście przyszłość, ludzkość próbuje kolonizować, nie wychodzi to tak do końca, bo pojawiają się owadopodobni obcy, ale na planecie pozostają resztki naszych przyszłych potomków i rozpoczynają walkę. Bo jakoś tak przy okazji udało się opracować nową technologię pozwalającą na produkcję vital suitów. Dołączających tym samym obok wanzerów, mechów, gearów, mobile suitów, exoskeletonów, core'ów, orbital frame'ów czy AFW'ów do stale rosnącej grupy wyrazów oznaczających stalowe kolosy, z których wnętrz piloci mężnie dążą do outra.

Vital suity należą do stosunkowo małych pancerzy – nie są to trzydziestometrowe kolosy, raczej nasuwając skojarzenia z przyjacielem Ripley z końcówki drugiego Obcego. W zależności od modelu potrafią wolno chodzić i szybko wybuchać po kilku już trafieniach, lekko podfruwać przy użyciu boosterów, zmieniać się w szybkosunące sanie, czołg z wielkim wiertłem, a w ostatnim wypadku – nawet całkiem ZOE'owo latać. Co jednak ważne, przez cały czas żonglujemy pomiędzy poruszaniem się na

▶WAYNE

Główny bohater noszący na ręku gadżet, dzięki któremu może zmieniać energię termiczną w energię życiową i wychodzić dzięki temu cało z opresji. Sympatyczny, dobry i odważny chłopak. Wiecie – bohater.

▶YURI

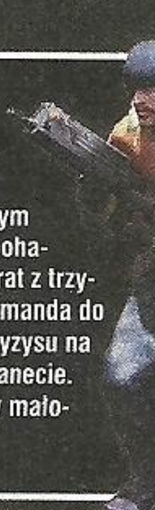
Kierujący ekipą śnieżnych piratów gość, który skrywa całe mnóstwo sekretów dotyczących przyszłości, przeszłości i teraźniejszości. Być może lekko zniewieściały z wyglądu, ale to pozory – tęgi z niego umysł. I raczej męski.

▶LUCA

Grająca rolę obiektu westchnień (a raczej obiektu wzdychającego do Wayne'a) dziewczyna – też śnieżny pirat. O dziwo wcale nie taka do ratowania, jak mogłoby się wydawać. Niemniej w obcisłym kombinezonie prezentuje się powabnie.

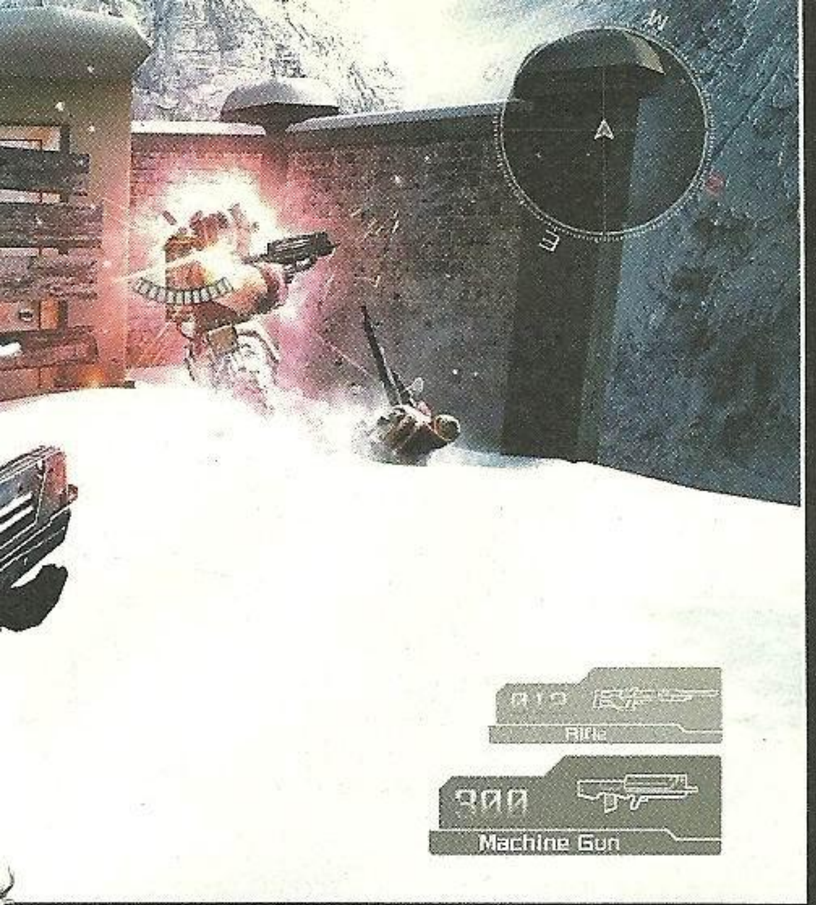
▶RICK

Grający rolę hackera i złotej rączki w jednym sojusznik naszego bohatera. Śnieżny pirat z trzyosobowego komanda do zażegnania kryzysu na zaginionej planecie. Stereotypowy małoletni łobuziak.



▶GALE

Główny bohater – szczególnie taki jak Wayne – potrzebuje postaci, w którą mógłby być zapatrzony. Tu wkracza tata. Z gruntu dobry, uczciwy, dzielny i gotowy do poświęceń. Piękna postać.



■ Do eliminowania większych grup akridów przydają się rozrzucane w dogodnych miejscach beczki eksplodujące w wyjątkowo sycących kulach ognia. Chociaż, prawdę mowiąc, te małe akridki to raczej mały kłopot – Johnny Rico i spółka mieli z nimi większe kłopoty w Starship Troopers.

■ Kamerę daje się przesuwać, szczególnie w wąskich miejscach, na wypadek, gdyby ktoś chciał trochę bardziej poprzyglądać się fachowemu kołnierzowi Wayne'a. Squall zzieleniałby z zazdrości.

■ Początkowo malo urozmaicona, pustynna (a raczej skuta lodem) scenografia z czasem ustępuje nieco bardziej urozmaiconej – miasta, bazy... Ważne, że nie zmienia się cel. Rozwalić akridow.

własnych nogach, a wskakiwaniem za stery jednego z vs'ów. I chociaż ostatnie poziomy to już dominacja zabaw w blaszanego drwala, to jednak przez całą grę mamy swobodę poruszania się w taki lub inny sposób.

Vs'y mają jedna poważną wadę. Żrą energię cieplną. Tą samą, dzięki której nasz bohater nie zamarza na kość na odwiedzanej właśnie planecie. Na szczęście tutaj w sukurs przychodzą akridzi. Bo Capcom wie, że w dobrych grach, jakkolwiek nie starałyby się być filmowo-realistyczne, z pokonanych przeciwników musi coś wypadać. Tutaj są to żarzące się na pomarańczowo placki (w przypadku większych wrogów) lub krople (przy rozwalaniu mniejszych) energii. Jej wskaźnik towarzyszy nam na ekranie przez cały czas i wystarczy wdepnąć w taką kałużę w vital suicie albo i bez niego, a zapasy energetyczne zostają podreperowane. Przydatna sprawa, tym bardziej, że dzięki specjalnemu artefaktowi na ręku, energia życiowa – oddzielny temat – Wayne'a odnawia się tak długo jak mamy zapasy energii termicznej. W rezultacie Capcom wprowadził zawsze działający motyw nieustannej walki z czasem. Otóż bez względu na nasze działania, zapasy energii termicznej nieustannie spadają. Cała gra jest więc walką z czasem wymagającą poszukiwania zawierających energię nośników – akridów, innych vital suitów, specjalnych stacji przekaźnikowych, wielkich kolektorów z energią bądź wraków samochodów czy beczek. A po ich znalezieniu wystarczy tylko jeszcze rozwalić nośnik i wskaźnik rośnie. Fajne, bo z jednej strony wskaźnik zapasów energii termicznej jest bardzo pojemny, a z drugiej – bardzo długo to nigdzie stać nie można.

→| NIESZYBKI WAYNE

Tu akurat pojawia się mały zgrzyt. Nasz główny bohater – Wayne – nie należy do specjalnych sprinterów. Trzeba mu oddać, że co prawda przez połowę gry biega w kopnym śniegu sięgającym pasa, ale nie przyspiesza nagle zwiedzając wnętrza ogromnych pieczar, czy przemierzając korytarze obowiązkowych podziemnych baz. Na pokładach vs'ów jest już znacznie lepiej, czyli szybciej, ale nie zawsze mamy do nich dostęp. W szybszym przemierzaniu terenu pomaga specjalna linka z hakiem, która pozwala zaczepić się o znajdujące się w rozsądnej odległości obiekty – krawędzie kontenerów, żerdzie, dachy budynków czy vs'y nawet. Dodatkowo wciągnięcie się na dowolny obiekt można połączyć ze strzałem z aktualnie trzymanej broni. Niezłe.

Z bronią jest w porządku. Najwierniejszym kompanem jest szybkostrzelny karabinek maszynowy. Wayne jest kozakiem, ale nie kalibru Master Chiefa, więc daje sobie radę z dwoma spluwami i zaledwie jednym rodzajem granatów. Poza karabinkiem mamy tu wszędobylskiego shotguna, snajperkę, karabin energetyczny, plazmowy i wyrzutnię rakiet, ale prawdziwa zabawa zaczyna się kiedy dorwiemy się do jednej z potężnych giwer montowanych na vs-ach. Z tymi nie ma lekko – dosłownie i w przenośni. Wayne z trudem dźwiga potężnego shotguna, wypluwającego strumień pocisków gatlinga, granatnik czy działko energetyczne, a przy strzałach z nich, czy podczas przeładowywania, musi przystanąć. Wyjąwszy bronie energetyczne, każda ze spluw wymaga przeładowywania – niektóre modele po jednym strzale (granatniki i wyrzutnie), inne znacznie rzadziej.

Widok zmagającego się z zamkiem potężnej spluwy Wayne'a imponuje. Jeszcze bardziej zaś imponuje widok ginącego w chmurze tłustego szarego dymu wrogiego vital suita, po trafieniu go z wyjętego z płonącego wraku własnego vs'a granatnika. W naprawdę gorących momentach, jak walki z monumentalnymi bossami, przesiadka z mocno nadgryzionego już atakami wroga vs'a na porzucony gdzieś w pobliżu, ale słabiej uzbrojony model, jest emocjonująca sama w sobie. A kiedy dodamy do tego konieczność zdemontowania jakiejś wartej zachowania spluwy ze starego modelu, zanim ten wybuchnie grzebiąc ją na zawsze, i zamontowania jej na nowym pojeździe pod huraganowym ogniem przeciwnika, to już mamy prawdziwe wyzwanie.

→| AKRID

Początkowo naszymi celami są coraz bardziej wymyślne odmiany akridów. Coraz bardziej wymyślne, ale nie scho-

BROŃ (NIE)MASOWEGO RAŻENIA

▶KARABIN MASZYNOWY
Szybkostrzelny, mieszczący sporo amunicji i najczęściej używany w trakcie gry. Łatwo przeładowuje się go w biegu, na mniejsze akridy jest bardzo dobry, a na większe – potrafi zadziałać, ale żre wtedy amunicję, jak królik marchewkę.

▶SHOTGUN

Poręczny, z dobrym kopnięciem, ale ma stosunkowo mały magazynek i amunicję do niego znajduje się rzadziej niż wszędobylskie magazynki do karabinka. Dobry na większe akridy, które w krótkim czasie trzeba trafić w jakiś odkryty punkt.

▶SNAJPERKA

Najlepsza do walki z ludźmi. Headshoty – jak i w innych grach – królują, a czasem warto oczyścić sobie teren przed przypuszczeniem jednoosobowego szturmu. Ma mało pojemny magazynek i jest raczej dobrze poukrywana.

▶WYRZUTNIA RAKIET

Bardzo potężna broń, szczególnie w walce z vs'ami. Jednak do jej przeładowania trzeba się zatrzymać, a poza tym czym dalej jest cel, tym większa szansa, że uniknie ataku. Przydaje się też do zdejmowania dobrze umocnionych pozycji wroga, kiedy brakuje innej broni.

▶DZIAŁKO ENERGETYCZNE

Szybkostrzelne i nie wymagające konwencjonalnej amunicji, ale jakoś nie przypadło mi do gustu. Czerpie energię termiczną bezpośrednio z zasobów Wayne'a, więc to trochę jak strzelanie zdrowiem. Ok, nie do końca, ale wolę karabin maszynowy, do którego amunicji jest w bród.

▶GATLING z VS'a

Podstawowe narzędzie do rozwalania całego tego akridowego tałatajstwa z pokładu vs'a. Ciągły strumień pocisków daje się łatwo naprowadzać na cel, a dwa gatlingi po obu stronach vs'a muszą być dla akridów tym, czym dla ludzi byłby Przemek Babiarz z dwoma głowami.

▶WYRZUTNIA RAKIET z VS'a

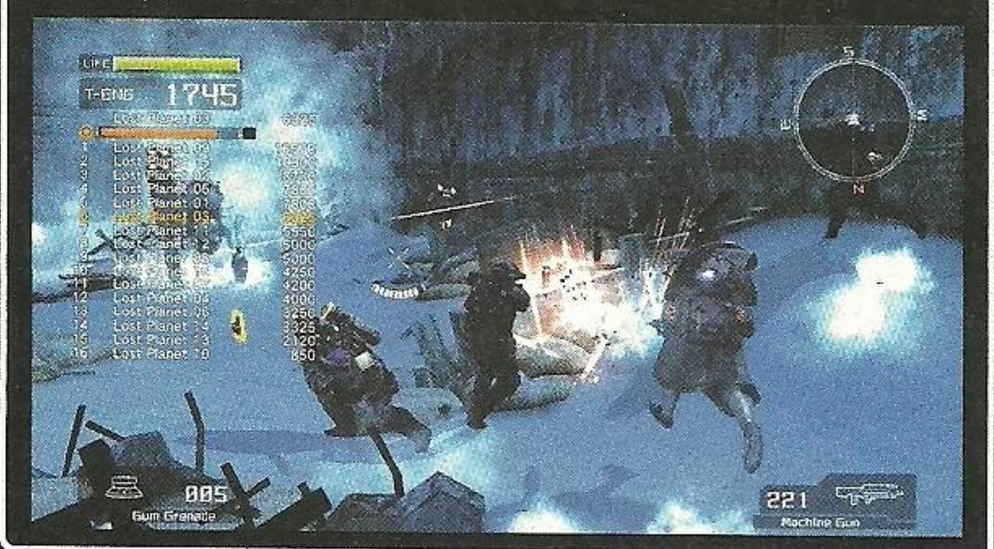
Potężna giwera, której miejsce jest na jednym z dwóch stanowisk ogniowych na vs'ach. Dobra, mocna i najlepsza na innych metalowych cwaniaków, ale nikt nie powiedział, że Wayne w chwili poirytowania nie może na piechotę kosić z niej ludzi. Jak ktoś chce...

MULTIPLAYER TIME

Mutiplayerowa część Lost Planet jest dedykowana stricte dla Live! – nie ma splitscreena ani kooperacji, a szkoda. Gearsy pokazały, że kooperacja powinna być podstawową opcją każdego nowoczesngo shootera. W sieciowej rozwałce może uczestniczyć maksymalnie szesnastu graczy i choć nie jest to tak powalająca liczba, jak w Resistance na PS3 (do 40 graczy), to i tak wygrywa przy gearsowych ośmiu. Na tryby tej młocki składają się Elimination, Team Elimination, Post Grab oraz Fugitive Hunt. Najczęściej grane jest właśnie Team Elimination, czyli po prostu zespołowy deathmatch, gdzie naprzeciw siebie stają teamy złożone z ośmiu graczy. W tym przypadku jednak warto kontrolować specjalne punkty pokazujące na radarze ruchy oddziału nieprzyjaciela. Zabawny przez chwilę jest jeszcze Fugitive Hunt, w którym jeden gracz ucieka, a reszta, niczym nieustępliwi szeryfowie, próbują go wytrpić.

Mapy są duże i ciekawie zaprojektowane. W multiplayerze nie brakuje vs'ów, a na widok nacierającego przeciwnika w mechu lepiej wziąć nogi za pas i poszukać jakiejś alternatywy, niż walić do niego z karabinu maszynowego. Broń jest tu bardzo ważna.

Lostplanetowy multiplayer jest niezły, ale pod względem widowiskowości i rozrywkowości nie przebija tego z Gears of War. Czuję, że Gearsy będą królować na Live! aż do nieuchronnego nadejścia Halo 3.



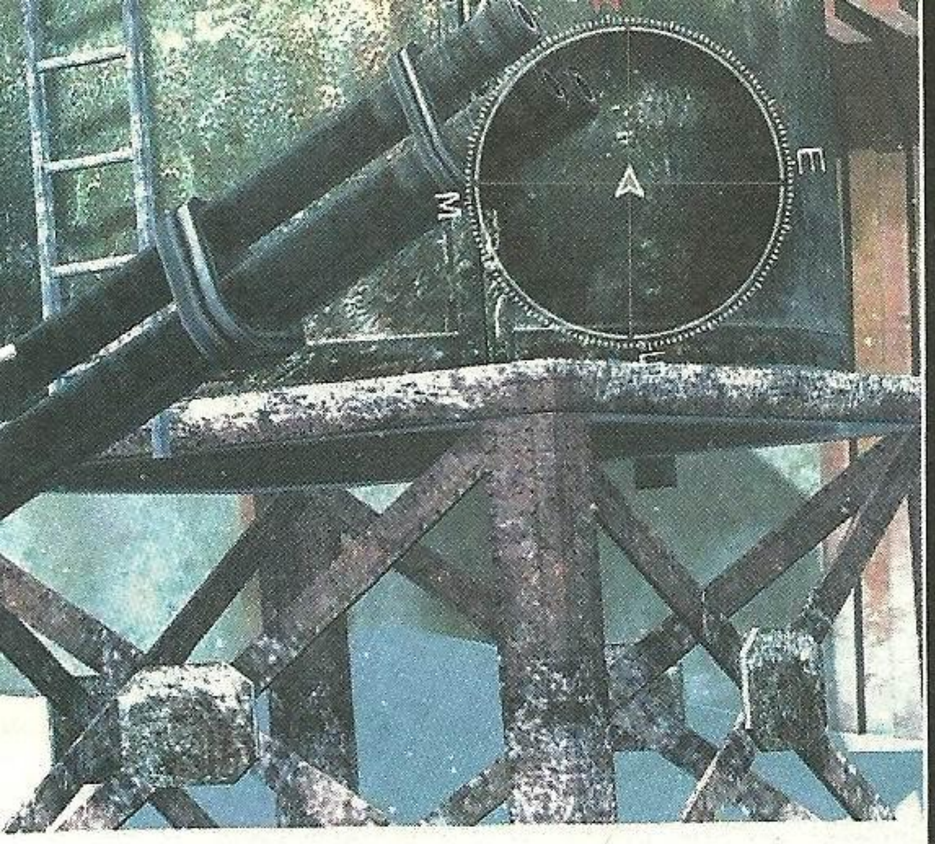
■ Co więksi przedstawiciele Akridów z reguły mają zaznaczone słabe punkty, w które należy strzelać. Problemem może być tylko zajęcie pozycji dogodnej do trafienia właśnie w nie. Ale na tym to wszystko przecież polega.

dzące z pewnego schematu, do którego przyzwyczailiśmy się już w innych grach. Są więc małe, latające, nietoperzowate stworki padające po dosłownie jednym trafieniu z broni, dodatkowo system lekkiego autocelowania pomaga w ich rozwalaniu, bo strasznie szybkie z nich dranie. Poza nimi są też arachnoidalni kuzyni starshiptroopersowych robali, szybko przebierające swymi ostrymi odnóżami. Po nich przychodzi czas na większe modele – skrzyżowanie ważek z wielkimi osami (lub – w zależności od punktu widzenia – wielkich ważek z osami), kojarzące się ze starwarsowymi droidekami pancerne brzydale nacierające w postaci zwiniętych kul i inne, których zdradzanie ocierałoby się już mocno o spoilery. Ważne jest to, że niemal każdy gatunek akridów wymaga innego podejścia. Jedne wystarczy siekać z daleka z podstawowej spluwy, inne swymi oznaczonymi przez Galaktyczne Służby Biologiczne świecącymi odwłokami, czułkami czy odnóżami wskazują słabe punkty do obrabiania z cięższego kalibru – wszystko odbywa się więc w ramach niepisanych reguł staroszkolnych shooterów. Potem dochodzą jeszcze śnieżni piraci – wyposażeni podobnie jak Wayne, oraz zbrojne w vs'y draby pragnące terraformować lodową planetę. Co najważniejsze – rodzaje przeciwników są ładnie wymieszane i urozmaicają rozgrywkę, a jak wiemy duży wybór przeciwników to przyprawa gry, jak nieudolnie parafrazując mało znane powiedzenie mógłby napisać recenzent. Tu jeszcze punkcik dla akridów – po śmierci ich odwłoki lodowacieją, w pozbawionej życia powłoce ukrywając cenną energię. Wystarczy tylko przywalić im kolbą albo strzelić i roztrzaskują się na tysiące kawałeczków, wylewając przy okazji swój termiczny sekret.

→| SCENERIA

Na pierwszy rzut oka monotonna sceneria z misji na misję zmienia się, oczywiście w ograniczonych ramach. Jest więc emocjonujący szturm na pełna budynków bazę z cała masą dobrze uzbrojonych żołnierzy, stacjonarnymi działkami i patrolującymi vs'ami. Wspinamy się po zboczu góry, przeskakując z jednej półki na drugą, wybierając momenty, kiedy bombardujący z powietrza, gigantyczny akrid akurat nie przelatuje nad naszą pozycją. Jest zwiedzanie wielkiego kompleksu badawczego i szaleńcza ucieczka przed potężnym lodowym czerwiem przez sporych rozmiarów równinę. Jest nawet poziom rozgrywający się w wielkim hangarze pełnym vs'ów, gdzie możemy przebierać w modelach, jak w cukierkach. Ostatni poziom zaś wyjęty jest niemal żywcem z Zone of the Enders. Dodatkowo na każdym z leveli jest cała masa lepiej lub gorzej ukrytych miejsc, w których czekają nagrody – lepsze, rzadziej spotykane bronie lub nietknięty vs zamknięty w zamaskowanym hangarze.

Każda z jedenastu misji to innego rodzaju doświadczenie – rozgrywka ewoluuje, dorzucając do mieszanki nowe bronie, nowe vital suity, nowych przeciwników i bossów. Co więcej, najważniejszą rolę odgrywa nasze doświadczenie. W siódmej misji Wayne nie ma dziesięciu nowych umiejętności pozwalających na rozwalanie wielkich akridów bez problemu. Capcom, jak każdy dobry developer, dawkuje grę w strawnych kawałkach, pozwalając nauczyć się jej i coraz lepiej korzystać z całego arsenału środków i broni pozostawionych do dyspozycji. Praktycznie każdy z obowiązkowo obecnych na końcu poziomu bossów sprawiał mi nieco problemów, ale nie na tyle, żebym nie mógł sobie z nim poradzić. Sprawa jest jednak o tyle uczciwa, że na terenie walki z bossem (zresztą każdy odgrodzony jest od reszty poziomu uczciwie ustawionym checkpointem) wala się zawsze trochę sprzętu umożliwiającego jego pokonanie. Kilka modeli vs'ów, kilka broni, czasami nawet elementy środowiska pozwalające zwalić mu się na głowę – jak wielkie stalagmity czy ogromny słup.



■ Opracowanie taktyki na poszczególnych przeciwników to prosta sprawa. Wystarczy popatrzeć na to, co dokładnie i kiedy robi dany akrid, a potem spróbować zajść go z odpowiedniej strony. Turlanie tych spryciarzy można przerwać celnie rzuconym granatem

■ Poza akridami wychodzącymi ze specjalnych gniazd, przeciwnicy w Lost Planet nie respawnują się w nieskocznoność.

Historia przedstawiona w grze kręci się wokół projektu przystosowania planety do warunków, w których spokojnie mogliby na niej funkcjonować ludzie. Jak na Capcom przystało jest nieco zagmatwana, jednak opowieść taktownie nie wcina się w rozgrywkę, dając o sobie znać jedynie we wprowadzeniach do kolejnych misji. Upchnięto tu sporo – jest zemsta, jest rozpacz, jest zdrada, jest radość, jest rodzące się uczucie, jest rywalizacja, są wrogowie, którzy okazują się niewrogami i niewrogowie, którzy okazują się nie tacy znowu przyjaźni. Ba, jest nawet pewien bardzo potężny artefakt i transformers. W temacie postaci – standard. No może poza Bandero – w temacie niezdecydowania płciowego przebił nawet pana Ashcrofta z Code Veroniki... Cholera, tak właśnie wyglądałaby Pippi Langstrump, gdyby pochodziła z NRD i warkoczyki postanowiła zapleść z przodu.

TO BARDZO DOBRY, EMOCJONUJĄCY I NIEZWYKLE STARANNIE ZREALIZOWANY SHOOTER, KTÓRY TRZYMA SIĘ WSZYSTKICH NIEZBĘDNYCH REGUŁ

TO CAPCOM, DAMNIT!

System sterowania i poruszania się to intuicja w skrystalizowanej postaci. Rzut granatem pod oddzielnym triggerem niż strzał z karabinu, przeładowanie przy wciśnięciu jednego analoga, zmiana broni banalna, a korzystanie z haka z linką proste i bezproblemowe. Można się pogubić trochę w vs'ach. Każdy model ma inny zestaw możliwości i chwilę czasu może zająć opanowanie tych kilku funkcji – fajnie byłoby nie mylić ciosu energetycznym ostrzem z postawieniem zasłony dymnej, albo zmiany w skuter śnieżny z odskokiem. Na szczęście układ sterowania do każdego modelu vs'a jest do podejrzenia w wyciąganym na ekran komunikatorze.

Cała gra jest, jak na tytuł swojej klasy, udźwiękowiona i uwizualniona bez zarzutu. Nawet nie ma co pisać o tym, że grafika jest ostra jak żyleta, animacja postaci – bardzo dobra, a poziom detali postaci i vs'ów – bez najmniejszego zarzutu. Chcę za to napisać o dwóch rzeczach.

Pierwsze miejsce zdecydowanie należy do wybuchów. W ferworze walki zdarza się, że ekran przysłania dym. Przy strzałach z wybuchowych pocisków teren wokół celu potrafi zasnuć dym, ale nie ma żadnych wątpliwości, czy w całej tej zawierusze został rozwalony jakiś vs wroga czy nie. Prowadziłem ostrzał w jednego z mniej ruchliwych przeciwników i nie widziałem już przez te wszystkie eksplozje czy trafiam w cel czy nie, więc oparłem się tylko na czerwieniącym się celowniku i panicznie odpalałem pociski mniej więcej w kierunku wroga. Nagle, przez ścianę zasnutą eksplozjami pudłujących pocisków, przebiły się kłęby tłustego dymu. Nie dającego się pomylić z niczym innym, Myślę, że podobna satysfakcję odczuwali marynarze niszczycieli na Atlantyku, obserwujący wielką plamę oleju rozlewającego się na wodzie po udanym ataku bombami głębinowymi.

Vs'owy shotgun sygnalizujący ostrymi, suchymi uderzeniami młota iglicy przeładowanie zamka po strzale, szczęk wbijanego do gatlinga bębna z amunicją, czy zawsze zbyt powolny świst wpadającego do wyrzutni rakiet pocisku, były w najdrobniejszych detalach dopieszczone przez kogoś, kto bardzo lubi maszyny. Nazwałbym go wręcz technopornoaudiografem. Gdyby tylko takie słowo istniało.

Pomimo że bardzo się staram, nie jestem w stanie znaleźć w Lost Planet większych wad. Może nieco zbyt zagmatwana, a przy tym infantylna jest fabuła. Może Wayne biega zbyt wolno. Może przy sięganiu do komunikatora przydałaby się automatyczna pauza. Może niektóre achievementy – te z literkami poukrywanymi na poziomach – są niezbyt pomysłowe. Może przeszkadzać to, że gra save'uje się tylko w wyznaczonych przez samą siebie punktach. Ale nie ma co udawać – żaden z tych elementów nie gra większej roli. To bardzo dobry, emocjonujący i niezwykle starannie zrealizowany shooter; trzymający się wszystkich niezbędnych reguł i wstrzykujący w singlu wystarczająco dużą dawkę umiejętności, żeby można było śmiało wbijać się na Live'a i mierzyć z innymi graczami.

Co wobec tego powoduje, że nie dostaje oceny wyższej niż Gears of War? Bo to nie jest gra z gatunku tych, które zmieniają oblicze konsol. To świetna, doskonale dopracowana jazda zarówno w singlu, jak i w multi. Jej oprawa nie przebija jednak Gearsowego nowoerowego wyglądu. Lost Planet pozostaje więc bardzo kompetentną, bardzo dopracowaną i bardzo pechową – bo na swej drodze trafila na GoW-a – grą na Xboxa 360. Doskonała robota. ■■

OCENA 9.3/10
SHOOTER NIEMAL DOSKONAŁY

txt: MATT

PLAYSTATION 2

- Wydawca: THQ
- Producent: 7Studios
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Oryginalne głosy „pożyczone" od serialowych aktorów. Co więcej.. Hmm... chyba nic...
ZŁE: Fabuła, która nie interesuje, muzyka, której się nie pamięta, grywalność, którą lepiej zapomnieć.
BRZYDKIE: Nazywanie tego produktu grą video i żądanie za to bądźwiele pieniędzy.

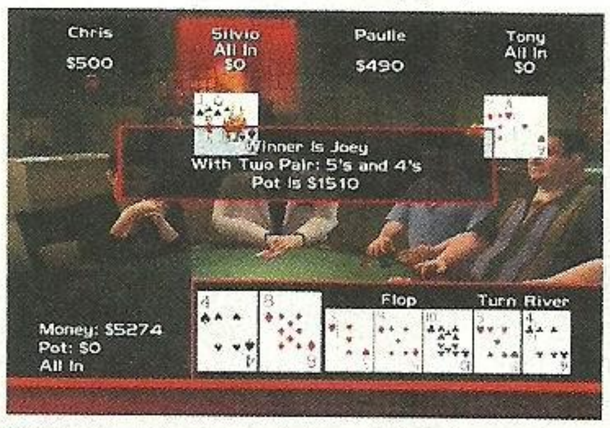
GULASH: Mam dość. Dość gier gangsterskich, których autorzy nie potrafią nawet w trzydziestu procentach odtworzyć magii Grand Theft Auto – tylko Scarface i bodaj Saints Row mają jakąś pojarkę, reszta okazuje się tak niewyobrażalnie słaba, że nóż w kieszeni się otwiera. Kolejna zmarnowana szansa, kolejna padaka na PS2. Nie pamiętam jeszcze tak słabego stycznia.

THE SOPRANOS: ROAD TO RESPECT

GDYBY TAK WYGLĄDAŁ SERIAL... NIKT BY GO NIE ZNAŁ

Co za gra. Odpalasz **The Sopranos: Road to Respect** i wszystkie Twoje noworoczne przysięgi „nie będę przeklinał" szlag trafia. Jasne, podobnie masz teraz przy niemal każdej nowej grze na PS2, ale „Droga po Szacun" jest już zwyczajnie nieuczciwa. Jedynym i niepodważalnym plusem gry są oryginalne głosy postaci odtwarzających główne role w serialu – naturalnie plusem są one dla kogoś, kto „Rodzinę Soprano" zna, lubi i regularnie ogląda. Jeśli nie – lista plusów gry drastycznie się urywa i oto zaczynają się minusy.

Z samochodu wysiada młody, nieokrzesany szczyl, który (jak się szybko dowiadujemy) pracuje dla rodziny Soprano. Młody ma ambicje, aby zostać hitmanem Soprano – biegać po mieście, obijać gęby konkurencji i generalnie wykonywać wszystko, co wielki Tony Soprano powie. Zamysł gry fajny – niemal tak fajny, jak w The Godfather – problem w tym, że ekipa 7Studios kompletnie nie wie, jak przygotować atrakcyjny tytuł. Po pierwsze, w świecie Sopranos jest cholernie brzydko i paskudnie. Postacie składają się z kanciastych polygonów i nienajlepszych tekstur. Rozumiałbym to, gdyby gra wyciskała 60 klatek na sekundę, ale animacja Sopranos dławi się co kilka sekund. Gra ma oczywiście stały problem z dorysowywaniem się obiektów, na Waszych oczach dorysowywać się będzie miasto, samochody, czy klienci w odwiedzanym właśnie barze. Nie wiem dlaczego, ale The Sopranos to pierwsza gra, w której wymierzenie przeciwnikowi prawego sierpowego nie wywołało we mnie żadnych emocji. Ach, już wiem dlaczego – w ciosach bohatera nie ma żadnego powera, a postacie, które dostają po gębie kładą się po ziemi według własnego rozkładu jazdy. Niby autorzy chcieli wprowadzić do zabawy jakieś elementy interakcji, niby mamy do wyboru, czy będziemy dla naszego dyskutanta podli, czy wrażliwi, ale z badań, które przeprowadziłem, wynika, że rozmowa ZAWSZE zakończy się tak samo. Wszystko w The Sopranos pozbawione jest sensu. Po co zbierać pieniądze, narkotyki i inne aktywa, skoro kasa do niczego się nie przydaje? A prawda, jest pewna gra rozrywkowa Texas Hold 'EM, ale skłamię jeśli powiem, że do końca zrozumiałem jej zasady.



■ Niezapomnianym przeżyciem miało być zagranie z kimś z rodziny Soprano w pokera – problem w tym, że gra wyszła naprawdę słaba, a pokerowi nie poświęciłem więcej, niż kilkanaście minut. Nie tędy droga 7Studios...

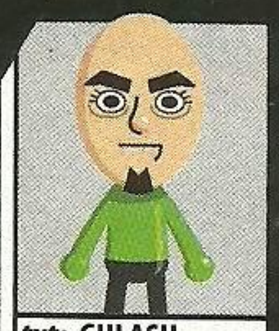
W Sopranos nie ma free roamingu. Odwiedzicie kilka lokacji, takich jak klub go-go, szpital, czy hotel, ale każda z tych miejscówek to po prostu jeden wielki tunel, który należy przebiec od początku do końca. Jak wcześniej wspomniałem – bohaterowie znani z ekranu telewizora podstawiają swoje głosy rewelacyjnie – absolutnie natomiast nie radzą sobie pozostali aktorzy, którzy stawkę uzupełniają. Bełkoczą, wstydzą się mówić i zdecydowanie nadużywają wszystkich tych „fucków". Tony Montana to przy nich profesor Miodek.

The Sopranos: Road to Respect skończyłem w niecałe osiem godzin – masakrycznie ciągnące się osiem godzin. Przez cały ten czas nie zginąłem ani razu! Poziom trudności nie został wcale źle skalibrowany. Jego w ogóle tu nie ma – a tym samym – nie ma zabawy płynącej z gry. Oj, kiepskie są The Sopranos – jeśli jesteście fanami serialu, nigdy w to nie grajcie – po co psuć sobie wizerunek Tony'ego! ■■

OCENA 3.0
TYLKO DLA PRAWDZIWYCH TWARDZIELI.

CASTLEVANIA: PORTRAIT OF RUIN

CASTLEVANIA NA PRZENOŚNYCH KONSOLACH TO SYMBOL JAKOŚCI



txt: GULASH

NDS

- Wydawca: Konami
- Producent: Konami
- Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Klimat, grafika, dźwięk, obszerność tej gry.
ZŁE: Touchscreen mógłby wreszcie zostać dostrzeżony przez ekipę kodującą kolejne gry z tej serii.
BRZYDKIE: Niektóre potwory faktycznie wyglądają nieciekawie. Szczególnie te nadgniłe... brrr...

MARCELLUS: Tu nie ma co dywagować, tu trzeba grać – chyba nie ma lepszych platformówek na NDS w klimacie horroru, a dodatkowo biorąc pod uwagę fakt, iż sama gra jest wielka i bardzo ładna, na pewno warto Portrait of Ruin kupić. Fascynuje mnie design tej gry, jest naprawdę, naprawdę na wysokim poziomie.

Po kilku udanych Castlevaniach na GBA, to druga na Nintendo DS. I równie dobra, jeśli nie lepsza od poprzedniczki. To nic, że grafika jest w dalszym ciągu 2D ze sporadycznymi trójwymiarowymi efektami, a drugi ekran wykorzystywany po macoszemu. Ważne, że gra nie straciła swojego ducha i w dalszym ciągu dostarcza sporo fantastycznej zabawy.

→! A GDZIE BELMONTOWIE?

A właśnie, że ich nie ma. Pierwsze skrzypce w nowej Castlevanii gra nietuzinkowa para bohaterów. Jest łowca wampirów Jonathan Morris, a towarzyszy mu nastoletnia czarodziejka Charlotte. Bicz? Jasne, Jonathan ma bicz, który dostał od swojego ojca, oczywiście pogromcy

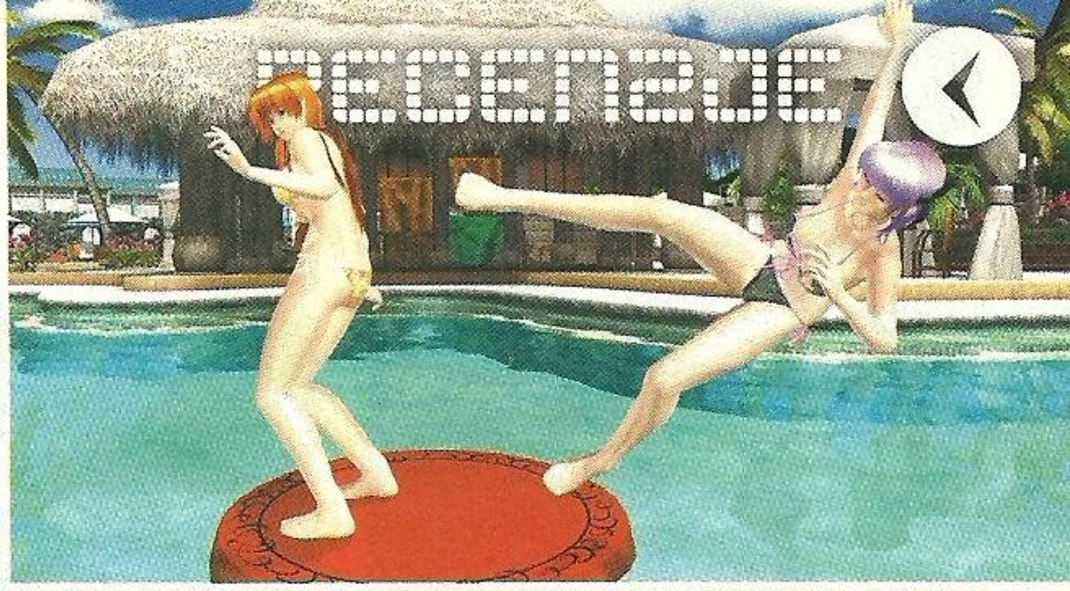
wampirów. A ponieważ gra przenosi nas w czasy Drugiej Wojny Światowej, oczywiście do zamku hrabiego Draculi, klimacik jest potężny. Jonathan mimo wszystko ma coś wspólnego z Belmontami, a sam zamek Draculi tym razem kryje przedziwne komnaty i portale przenoszące naszych bohaterów w najmniej spodziewane miejsca.

Portrait of Ruin to bez wątpienia największa Castlevania z dotychczasowych gier 2D – mapy i levele są naprawdę olbrzymie, naszpikowane zagadkami i niespodziankami. Czasem zdarzy się także, że postacie muszą ze sobą współpracować, by rozwiązać jakąś zagadkę (drugą postać przywołujemy wciskając A i pokazując jej na touchscreenie gdzie ma się udać). Szkoda, że tak rzadko, bo to bodaj najciekawsze z puzzli. W ogóle sam koncept dwóch postaci powinien być mocniej wykorzystany, bo w większości przypadków nawet nie trzeba specjalnie kombinować i wystarczy grać Jonathanem, sporadycznie przełączając się (przyciskiem X) na Szarlottę, by przywaliła z magicznego specjala. Co jakiś czas trafiają się subqueściki polegające na przykład na poszukiwaniu przedmiotów, co w oczywisty sposób wzbogaca i tak już obszerny i konretny główny quest. Do zdobycia jest multum, prawdziwe tony broni, umiejętności, czarów, dosłownie wszystkiego, o czym tylko można zamarzyć – jak wspomniałem, to obszerna gra.

■ Niektóre ponure bestie wymagają współpracy między obiema postaciami. A ponieważ nie sprawia to im problemów – zabawa jest przednia.

Gra jest śliczna jak na dwuwymiarowe standardy, w mojej opinii ładniejsza, niż ubiegłoroczna Dawn of Sorrow. Jak zawsze wspaniała ścieżka dźwiękowa akompaniuje poczynaniom bohaterów, są także fajne odgłosy wydawane przez potworki. Jest nawet multiplayer, w tym przez internet, choć nie da się przejść głównego trybu w kooperacji. Tak czy inaczej Castlevania na platformie Nintendo jak zwykle nie zawodzi i szczerze polecam ją fanom kieszonkowego polowania na wampiry. ■■

OCENA 8.0/10
MISTRZOWSKA, JAK ZAWSZE



txt: qsh

XBOX 360

- Wydawca: Microsoft
- Producent: Team Ninja
- Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Relaksujące wakacje w miłym towarzystwie. Po polsku! **ZŁE:** Niedoróbki techniczne, biedne menu. **BRZYDKIE:** Włosy, ból ręki (od wciskania A przy wyścigu po chorągiewki).

GULASH: Z grami video ma to niewiele wspólnego – to wirtualne softporno dla starszej młodzieży i fanów renderowanych dziewczynek. Jeśli o mnie chodzi, całej otoczki definiującej DOAX2 jako „grę" równie dobrze mogłoby nie być – dziewczyny powinny same sobie chodzić po plaży, masować się olejkami, zagrać w siatkówkę, coś na zasadzie wirtualnego akwarium, które gdzieś tam śmiga w tiwiku tle, gdy odgrzewasz sobie zupę. Jak dla mnie całe 5/10, a Team Ninja niech robi Gaidena.

DEAD OR ALIVE XTREME 2

JAK BARDZO JESTEŚ SZALONY? (NIE NA TYLE, ŻEBY W TO GRAĆ... – GULASH)

Skąd to pytanie? Doskonała, letnia i radosna piosenka pod tym tytułem („How crazy are you?") rozbrzmiewa w trakcie intro jednej z najbardziej ślinopędnych gier ostatnich miesięcy – Żywy lub Martwy: Ekstremalnie Dwa. Wbrew tytułowi, nie chodzi o Dziki Zachód, morderstwa, Romana G. czy inne, niebezpieczne zjawiska. O co chodzi? O De i Ce... Ludzie – nie widzicie na screenach? Tyle myśli mam w głowie, o tyłk... ekhem. O tylu rzeczach chciałbym powiedzieć... zacznę może od początku – tak będzie najlepiej.

→I DOA: ABV...

Seria DoA jest znaną i fajną, acz generalnie niedocenianą bijatyką, w której główne skrzypce grają walczące kobiety. Co prawda w ekipie znajduje się kilku kolesi, ale nikt nie próbuje nawet ukrywać, że chodzi o laski. Mało tego – ich wykonanie to zdecydowanie wzorce mangowe – wielkie oczy, długie nogi i te, no... sami wiecie... Na dodatek te „same wiecie" są nad wyraz eksponowane i zachowują się bardzo „widowiskowo". Co robi, zatem, producent, który ma takie pole do manewru, bazę użytkowników i trochę skrzywione postrzeganie świata?

Extreme Beach Volleyball, taki podtytuł nosiło DoA wydane w 2003 na pierwszego Xboxa. Z miejsca stała się głośnym tytułem, który rozpalał masę młodych samców spragnionych erotycznych wrażeń. Teoretycznie chodziło o siatkówkę plażową, w praktyce gra mogła równie dobrze nazywać się „Anime Boobs Viewer" czy jakoś tak. Jak to jest z tą grą, co? Jest... ciekawa? To ciekawostka przyrodnicza. Bo niby jak do niej podchodzić, jak opisać i ocenić?

→I SPÓJRZMY PRAWDZIE W... DEKOLT?

Już pierwsze sekundy z tą grą dają doskonale do zrozumienia, że kipi ona seksem. Dobrze, że jest to raczej delikatnie smyranie męskich instynktów, niż dzikie, brutalne i wulgarne pokazanie drugorzędnych cech płciowych kobiet. W nasze ręce dość szybko trafia aparat fotograficzny – tyle powiem. Co pokazuje już wiecie, ale musicie jeszcze być świadomi, że DOAX2 wprawia w błogi nastrój wakacyjnej bumelki! Jak należy do tej gry podchodzić? Koniecznie w japonkach, słomianym kapeluszu, hawajskiej koszuli i z drinkiem w ręku! To bardzo trudne zimą, ale gwarantuję, że doznania płynące z zabawy zostaną porządnie pogłębione.

To prawda – szkielet tej gry, zamiast skomplikowany układ kostny, przypomina cienki patyk z paroma gałązkami. Krótkimi. Momenty, w których trzeba przestać się ślinić na rzecz wykorzystania manualnych zdolności to generalnie mini-gierki. Bo żadną z nich pełnoprawną dyscypliną nazwać nie wypada. Jest więc lubiana i wciągająca, choć prosta, zabawa w siatkówkę plażową. Sterowanie ograniczone do gałki i dwóch przycisków powinno dać Wam już wyraźny obraz tego, jak przystępne jest prowadzenie dwuosobowej drużyny.

Drugie skrzypce na wyspie grają wyścigi skuterów wodnych. Każdy, kto miał przyjemność przeżycia tego na własnej skórze wie, że jest to czynność cholernie adrenalinopędna. Jak odwzorowano to w grze? Średnio. Przede wszystkim grafika nie zachwyca – przeciętnie zrobiona woda, chrupiąca animacja. Do tego raczej kartonowe kolizje i zbyt czułe sterowanie. Brakuje też jakichś wielkich fal, jazdy w sztormie lub nocą, ale w ogólnym rozrachunku ten sport wypada znośnie – można swobodnie pojeździć.

Na basenie zmierzymy się również w gierki z kategorii „mini". Skakanie po dryfujących poduchach, których kolory odpowiadają tym z padowych przycisków, przeciąganie liny i walka na pupy – wszystko maksymalnie uproszczone, przyjemne przez chwilę, ale przyziemne. Zjechałem też na zjeżdżalni wodnej, ale wciąż wylatywałem w tym samym momencie i się zniechęciłem. Skojarzenie miałem z jakimś „Oszukać przeznaczenie" – taki wypadek skończyć mógłby się tragicznie.

→I NIE SZATA ZDOBI KOBIETĘ

Ciuszki – jest tego od groma, istne zatrzęsienie. Na wyspie znajdują się sklepy, w których kupujemy różne gadżety, które następnie możemy samemu wykorzystać lub podarować komuś w prezencie. Ceny są szalenie wysokie, szczególnie za towary najbardziej pożądane – strój kąpielowy w całości zrobiony ze wstążek kosztuje naprawdę mnóstwo wirtualnych pieniążków. Nie mówiąc już o aparacie cyfrowym czy najlepszym skuterze. Czy warto? Mi się aż tak nie chciało.

Ni to kot, ni to wydra. Ani nie symulator, ani dobra zręcznościówka. Party game? Też nie – chyba, że pokażesz to kumplom. Z jednej strony cieszy i odpręża, z drugiej drażni niedoróbkami i niedokochaną stroną techniczną. Fajny, wakacyjny klimat, śliczna grafika, a po drugiej stronie barykady tragicznie wykonane włosy, fatalne algorytmy wirtualnych piersi i proste mechanizmy zabawy. Sam sobie odpowiedz, czy warto. ■■

OCENA 6.3/10

NIEDOKOCHANE WAKACJE W TROPIKACH.

Zdobądź mnie ;D

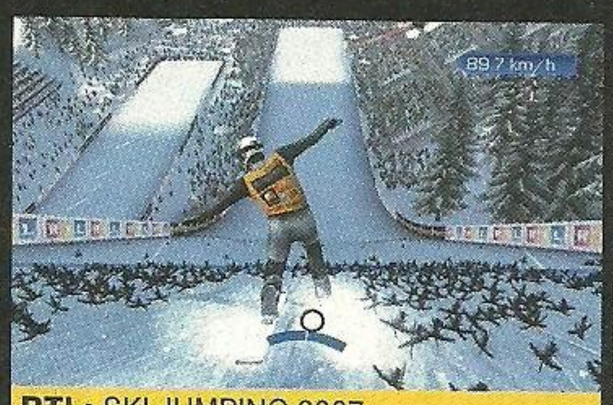
Szalonych pogoni za punktami do Gamerscore ciąg dalszy. Gdy na początku odpaliłem grę, myślałem nawet, że ich tu nie ma – bo niby za co. Nie można ich podejrzeć z menu – ot, kolejne uchybienie producenta. Gdy w końcu dokopałem się do ich listy – zdębiałem. Najlepiej i najczęściej punktowane jest zawieranie przyjaźni z kolejnymi pannami. Za zawarcie 2, 4 i 6 bliższych znajomości dostajemy punkty, za wykupienie kolejnych ciuszków też. Tyle, że cały ten proces należy powtórzyć najlepiej jako każda panna. Zdecydowanie nie jest to to, na co czekałem. Fajniej byłoby, gdyby w kasynie można by było coś odblokować, albo na zjeżdżalni, albo... Ech, szkoda, że ktoś albo się spieszył, albo nie miał pomysłu, jak lepiej to rozwiązać.

■ Przez Live można zagrać tylko w siatkówkę. Fajnie by było ścigać się na przykład skuterami wodnymi – szkoda. Chętnych nie ma zbyt wielu, a na dokładkę niektórzy przewijają scenki w trakcie meczu! Damn you!

■ Xbox 360 jako prezent dla niuni sprawdza się słabo – szybko dostałem go z powrotem. Za to gdy się go „użyje" panienka mówi: „Najpotężniejszy na świecie – akurat dla mnie". Uśmiechnąłem się.

mArgines

ZNALEZIONE POD BIURKIEM



RTL: SKI JUMPING 2007
■ Konsola: PS2 ■ Wydawca: RTL

Do wszystkich fanów Kamila Stocha – oto gra właśnie dla Was. Kolejna inkarnacja skoków na PS2 bardzo nieznacznie różni się od zeszłorocznej edycji – w karierze zaszły zmiany dosłownie minimalne (możliwość dodatkowych treningów, więcej kasy), ale zabawa jest tak samo przyjemna, jak zawsze, bo gra wciąga i lekko uzależnia dzięki naprawdę fajnemu, intuicyjnemu i przystępnemu systemowi oddawania skoków za pomocą jednej gałki (balansowanie, pozycja V i telemark) i przycisku X (siła odbicia), nowością jest konieczność utrzymywania równowagi także po udanym lądowaniu. Ogromną frajdę sprawia też bicie własnych rekordów i „pakowanie" swojego skoczka. Polecam. [mac] ■■

KAIDO RACER 2
■ Konsola: PS2 ■ Wyd: Konami

Gra z kategorii „ktokolwiek słyszał, ktokolwiek grał", ale za to dość tania (około 50-60 zeta). Jak sam tytuł wskazuje, jest to wyścig (Racer) i do tego część druga (2) i do tego drogowy, tudzież uliczny (Kaido), czyli po prostu Street Racer 2. Główną rolę odgrywają w nim więc wypasione fury driftujące po krętych japońskich drogach. Niestety, japończycy ostatnio zupełnie nie potrafią zrobić porządnego wyścigu, a na dokładkę ten jest żywcem wyjęty z początków PS2 – nieszczególna grafika, brzydkie i upierdliwe menusy, koszmarna muzyka i obowiązkowa, bardzo japońska fabuła. Trudno ją więc polecić, gdy w tej samej cenie można zdobyć „platynowe" Gran Turismo 4 lub genialnego Burnouta 2. [mac] ■■

HARLEY-DAVIDSON: RTTR
■ Konsola: PS2 ■ Wydawca: Activision Value

Najdłuższe siedem minut mojego życia... Ale nie będę się znęcał nad tą grą tak bardzo, jakbym mógł – wszyscy wiedzą, jak trudne jest zrobienie niezłej gry o jeździe motocyklem, więc nic dziwnego, że ta niskobudżetowa produkcja nie należy do dobrych. Gra wygląda jak uproszczony Burnout na Harleyach – jazda pod prąd, karkołomne mijanki, turbo non stop, efektowne wypadki. I to jest znośne. Ale nieznośna jest chrupiąca i dławiąca się grafika rodem z PS one oraz koszmarna nuda bijąca ze zdecydowanie za długich tras (siedem minut jazdy z wduszonym na maksa iksem i manewrami trudnymi jak dłubanie w nosie – super...). Jedyne, co w tej grze jest fajne, to świetny soundtrack z typowo harleyowymi kawałkami. Cała reszta – litości... [mac] ■■

■ Ciężko wymagać od gry na PSP precyzji sterowania porównywalnej z dualem – w PES6 jest nieźle, ale mam nadzieję, że będzie lepiej.

PRO EVOLUTION SOCCER 6

SEABASS PRAWDĘ CI POWIE, SEABASS CI NIGDY NIE SKŁAMIE...

txt: MARCELLUS

PSP

- Wydawca: Konami
- Producent: KCET
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA ■■■■■■■■□□
DŹWIĘK ■■■■■□□□□□
MIÓD ■■■■■■■□□□

DOBRE: Master League, krótsze czasy ładowania i wide w połączeniu ze świetną grafiką i animacją.
ZŁE: Brak integracji z ML na PS2, fatalne sterowanie krzyżakiem i poprawne „pieprzykiem".
BRZYDKIE: Nic specjalnego nie zauważyłem. Gra całkiem sporo wyciska z możliwości graficznych PSP.

GULASH: To prawda. Konami podciągnęło się znacznie, jeśli chodzi o kodowanie gier na PSP, a flagowy produkt tej firmy, czyli PES6 właśnie, jest tego znakomitym przykładem. Wide na widescreenie – bomba! Jest lepsze „czucie" piłkarzy niż rok temu, choć konsola przez ten cholernie mocny pressing nie daje za bardzo pobiegać z piłką. Jeśli chodzi o sterowanie, osobiście bez problemu odnajduję się przy analogowym guziku-pieprzyku, a ten cholerny krzyżak najchętniej wymieniłbym na ten ze SNESa.

Rzeczywiście, widać, że chłopaki z Konami zaczęli już jako tako okiełznywać moce PSP i druga odsłona PESa na przenośnej konsoli Sony jest znacznie przyjaźniejsza, niż pierwsza. Przede wszystkim skrócono mordercze czasy ładowania – trwają teraz najwyżej kilkanaście sekund, zamiast ponad pół minuty. Ale to nic w porównaniu do nowego widoku – wide, który po raz pierwszy w historii serii na konsolach Sony pozwala nam obserwować akcję w trybie widescreen. Szkoda, że w PES6 na PlayStation 2 się to nigdy nie udało. I nie wiadomo, czy jeszcze się uda. Poszerzenie widoku naprawdę ma nielichy wpływ na przyjemność płynącą z gry – szczególnie rozgrywania piłki w środku pola. Również animacja uległa znaczącej poprawie i chrupie o wiele mniej niż w PES5. Ale mimo wszystko nadal. Nie ma, niestety, możliwości grania online – co najwyżej można się zmierzyć z kumplem ad hoc, ale wiadomo, że znalezienie przeciwnika nie jest w naszym kraju łatwe, co w zasadzie zupełnie pozbawia PES6 podstawowego atutu – gry w multi z żywym przeciwnikiem. Nie ma jednak róży bez ognia i choć PES6 jest najlepszą piłeczką na PSP, nie jest na pewno grą idealną.

→I DAJCIE MI PADA!

Zapewne nie po raz pierwszy w kontekście PSP usłyszycie narzekania, które zaraz wyleją się ze mnie gorzkim strumieniem – po raz kolejny bowiem potwierdziło się, że krzyżak w PSP nadaje się wyłącznie do grania w gry nie wymagające jakichkolwiek bardziej skomplikowanych manewrów. Lumines na przykład – jedynymi kierunkami, które krzyżak dobrze wyłapuje jest dół, góra i boki; skos przerasta jego możliwości. Nie wiem, czy jest to spowodowane jego rozmiarami w połączeniu z umiejscowieniem i ogólnym średnim komfortem trzymania PSP, czy też może jakimiś innymi względami, ale skręt o 45 stopni był dla mnie w zasadzie nieosiągalny. W związku z czym przesiadłem się na „pieprzyk" i jakoś już poszło. Choć nie idealnie – jego niewielkie rozmiary czasami powodowały spore rozbieżności między tym, co wykonywali moi piłkarze a tym, co sobie zaplanowałem. Brak jest na przykład możliwości wykonania super cancela i kilku innych trudnych, ale przydatnych w tej części zagrań, co sprawia, że konsola w meczach z nami ma nieuczciwą przewagę i potrafi sprawić problemy nawet na średnim poziomie trudności. Zdecydowanie sterowanie mogłoby być lepsze, ale to tylko wtedy, gdy Sony lepiej przemyśli PSP2, hehe.

→I NIBY PODOBNIE...

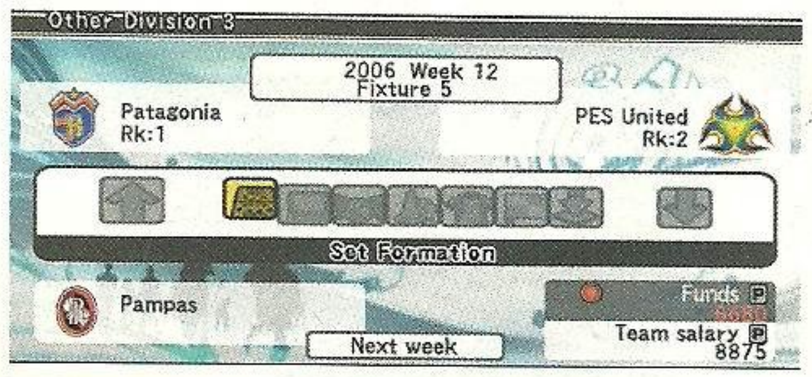
Każdy, kto grał już w PES6 na jednej z konsol stacjonarnych, będzie zdziwiony tym, jak wygląda Master League na PSP. Albo i nie, bo może z początku tego nawet nie zauważyć. Składa się ona bowiem z trzech (a nie dwóch) lig. Standardowo zaczynamy w trzeciej, liczącej 8 zespołów, ale, i to jest kolejna różnica, wyżej awansujemy wyłącznie po jej wygraniu, podobnie jest w drugiej (14 drużyn), z ta różnicą, że druga liga jest „narodowa" – gdy awansujecie klubem włoskim, to w drugiej lidze będziecie grać wyłącznie przeciwko ekipom z Serie A. Zaś po awansie do pierwszej znów będzie trzeba walczyć z mieszaniną zespołów z różnych lig. Taki dziwoląg wyszedł Konami. Większość pozostałych opcji z „dużej" Master League pozostała, ale już na przykład piłkarze się nie rozwijają i nie starzeją. Pewnym problemem mogą być w tak urządzonej lidze pieniądze – trzeba uważać z kasą i wyliczyć sobie z zapasem ile możemy wygrać w sezonie, by nagle nie skończyć gry, gdy okaże się, że zarobiliśmy za mało. Niestety ci, którzy marzyli o graniu w ML na PS2, a potem podczas urlopu czy podróży na PSP, srodze się zawiodą – między obiema konsolami można transferować wyłącznie dane o składach.

→I ...ALE INACZEJ

W PESa na PSP gra się podobnie i niepodobnie jak na PS2. Podobnie, bo grafika i animacja są nie do pomylenia i sprawiają, że na małym ekraniku futbol jest równie realistyczny, co na dużym. Niepodobnie, bo niby to widescreen, ale maleńki, zaś sterowanie wymaga anielskiego spokoju (padem można czasami rzucić, ale PSP...), bo wiele akcji jest zmarnowanych nie przez nas, a przez niedokładności sterowania. Oczywiście ci, co nigdy nie doświadczyli PESa na PS2 (są tacy?) mogą większości tych problemów nie zauważyć, albo przyjąć, że tak hardcore'owy jest po prostu poziom trudności.

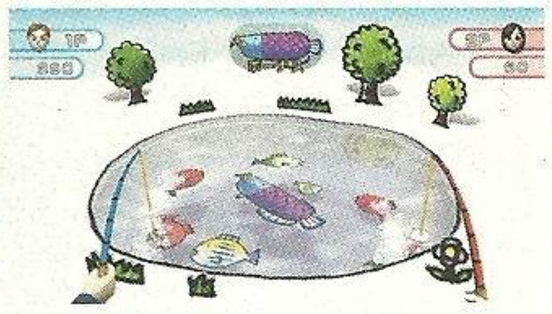
W ogólnym rozrachunku jest lepiej niż było i jest dobrze, ale na pewno **Pro Evolution Soccer 6** na PSP nie jest grą tak nieśmiertelną i satysfakcjonującą, jak na PlayStation 2. A szkoda. ■■

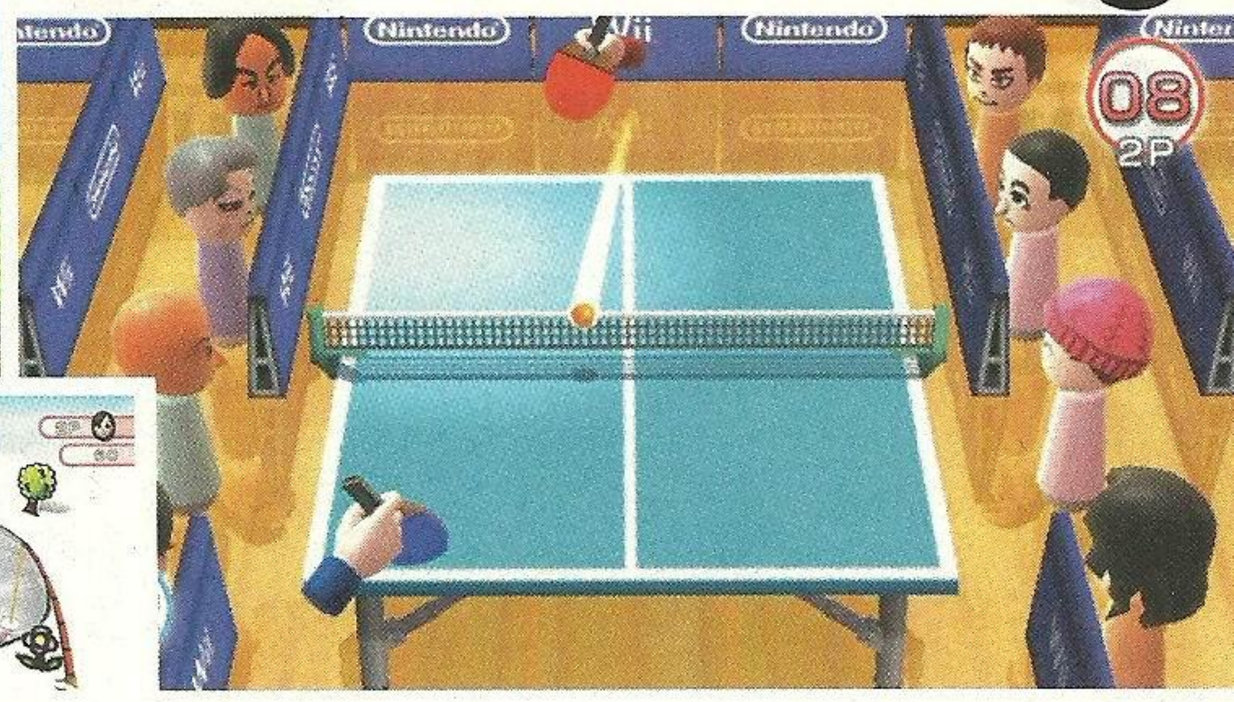
OCENA 7.7/10
GDYBY NIE TO STEROWANIE...



■ Mam w planach edytowanie zawodników na PSP w drodze do redakcji i przenoszenie ich potem na PS2...

■ Największym minusem grafiki są przycięcia animacji podczas stałych fragmentów gry, gdy w polu karnym kłębi się tłum piłkarzy. Mniejsze niż w PES5 na PSP, ale jednak.





WII PLAY

GRA DODAWANA DO WIILOTA NIE MOŻE BYĆ DOBRA. MOŻE...?

txt: GULASH

Wii

- Wydawca: Nintendo
- Producent: Hudson
- Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Cena. Bo w zestawie jest wiilot! Bilard i od biedy rybki...
ZŁE: Prymityw tych pozycji aż kłuje w oczy. Po pięciu minutach – nuda.
BRZYDKIE: Spójrzcie na kibiców skupionych dookoła pingpongowego stołu. Oooch...

MARCELLUS: Wii z definicji skazane jest na wysyp wszelkiego rodzaju party games i prostych gierek we wskazywanie wiilotem przeróżnych rzeczy na ekranie, więc Gulash trochę za bardzo marudzi. Jak za trzydzieści złotych, to moim zdaniem dobra oferta – zawsze ktoś z rodziny zainteresuje się którąś z tych gier. Bo chyba nie Wy? Ale jeśli szukacie wyzwań czy czegoś naprawdę ciekawego, Wii Play tego raczej nie oferuje.

Kupując **Wii Play** za 189 złotych znajdziecie w pudełku wiilot, dzięki czemu Wasz świeżo nabyty zestaw Wii wzbogaci się o podstawowe funkcje multiplayerowe (w Red Steel i tak nie pogracie, tam potrzebna będzie jeszcze druga grucha). Sprzedawany osobno wiilot kosztuje 159 złotych. Krótkie działanie matematyczne i dochodzi do nas straszna prawda: ta gra kosztuje 30 złotych. I już wiemy, że nie może to być nic ciekawego. Niestety.

→I TO JE DOBRE!

Wii Play to zestaw dziewięciu bardzo prostych mini-gier, wykorzystujących możliwości nowego sterowania w różnoraki sposób. Są tu rzeczy dobre i zwyczajnie słabe. Zacznijmy od tych dobrych, w sile całych trzech. Jest przede wszystkim w pełni trójwymiarowy bilard, w którym wiilot przejmuje rolę kija, co sprawdza się wyśmienicie – ruchy kija, także przy uderzeniach, są całkiem nieźle symulowane, podobnie jak w miarę realistyczna fizyka odbijających się kul. Nawet grafika nie kłuje w oczy. Drugą pozycją, która przypadła mi do gustu, jest łowienie rybek. Proste, miejscami nawet biedne, nie dorównujące temu w Zeldzie, ale powiedzmy na imprezki czy na pięć minutek przed snem jak znalazł. Da się też pograć w wariację cymbergaja, ale tylko we dwie osoby – wtedy pojawiają się jakieś emocje.

→I TO JE SUABE!

Czas na słabiaki, które niestety dominują. Weźmy taki Table Tennis, czyli ping pong – nie jest to gra w wygrywanie, a jedynie w przebijanie piłeczki na drugą stronę stołu. Żeby było śmieszniej – inaczej niż w tenisie z zestawu Wii Sports, wiilot nie staje się paletką, jedynie pointerem – ruszając kontrolerem pokazujemy, gdzie ma przesunąć się ręka na ekranie. Niezwykle ekscytujące. Strzelnica także nie wnosi niczego ciekawego – ot, celuje się wiilotem w ekran i wciska przycisk próbując zestrzelić pojawiające się na ekranie obiekty, tarcze, UFO. Może komuś się spodoba, ja wolałbym kompilację House of the Dead, zresztą lightguny były do każdej konsoli. Dwie bazujące na spostrzegawczości gry z miiludkami w roli głównej również nie przypadły mi do gustu. Nie mogło zabraknąć wyścigu, w tym przypadku krów, który stara się być niezły, ale niestety taki nie jest – przynajmniej, gdy ktoś zagra w niego trzy razy. Na końcu zaś czeka mocno przeciętna i nudna zabawa czołgami; cyfrowy padzik kieruje wozem bojowym, a pilotem celuje się w przeciwnika. Brzydkie to i nudne jak flaki z olejem.

No i taki właśnie jest cały ten zestaw. To nie Wii Sports, które każe wstać z kanapy i szaleć po pokoju – w każdą z gier z **Wii Play** można grać na leżąco. Można skusić się na ten nieszczęsny bilard (nieszczęsny, bo niezły, ale otoczony crapem) i rybki, ale ogólnie to raczej słaba propozycja. Większości gier po dwóch razach więcej nie włączycie – zwłaszcza, że graficznie to prymityw pełną gębą. No ale... Zamknijcie oczy i powtórzcie: trzy dychy. Chyba opłaca się. ■■

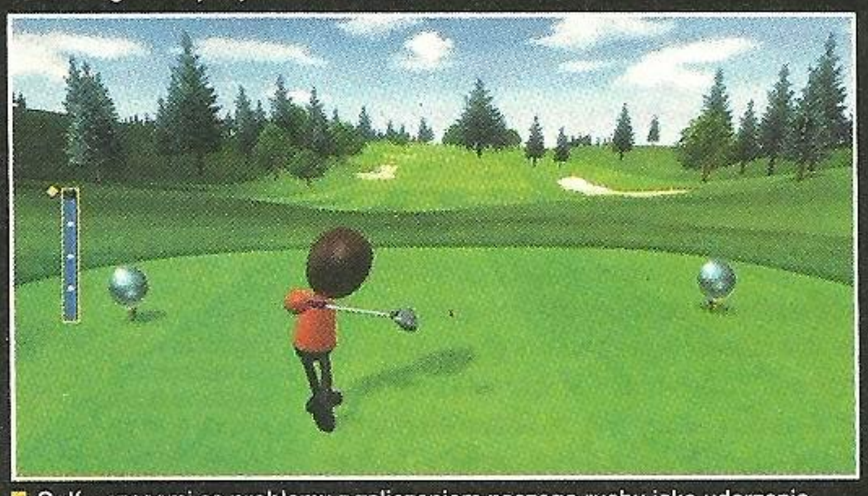
OCENA 5.0

GRY WE FLASHU SĄ LEPSZE, NO ALE ZA TRZY DYCHY...

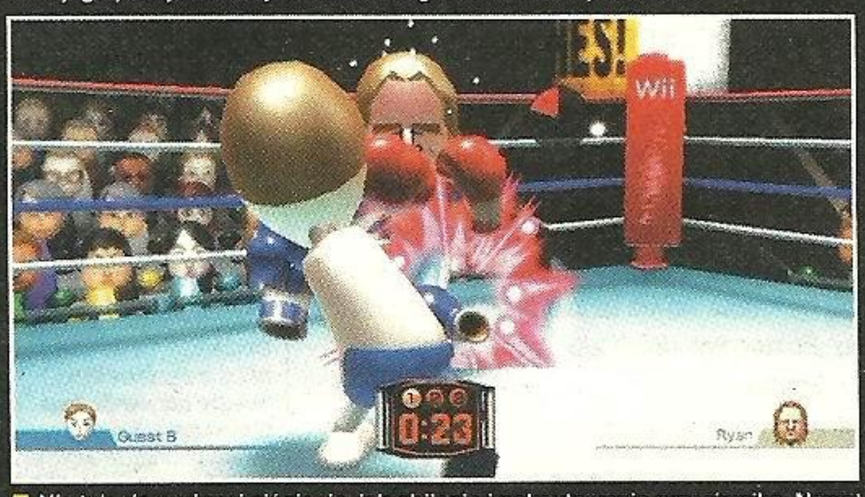
WII SPORTS

FAJNIE I ZA DARMO, CZEGO CHCIEĆ WIĘCEJ?

■ Idealne party game dla tych, co nie mają ochoty iść do centrum handlowego na bowling ze znajomymi. Albo dla fanów Flinstonów.



■ Golf – czasami są problemy z zaliczeniem naszego ruchu jako uderzenia, a nie jego próby, ale nie jest to nic, czego nie można wytrenować.



■ Nic tak nie podnosi ciśnienia, jak obijanie i nokautowanie przeciwnika. Nawet jeżeli jest tylko prostym miiludkiem.

txt: MARCELLUS

Wii

- Wydawca: Nintendo
- Producent: Nintendo
- Liczba graczy: 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Darmo, sporo zabawy, bardzo przyjazne wprowadzenie w temat Wii.
ZŁE: Darowanemu koniowi...
BRZYDKIE: Taka konwencja, cóż poradzić.

GULASH: Nie mogę sobie przypomnieć żadnej innej firmy oprócz Nintendo, która dodawałaby za darmo coś do swojej konsoli – do DSa było przecież Metroid Prime: First Hunt. To fajny gest i ukłon w stronę klientów. Bo chyba nie grającego świata, który Wii Sports, owszem, doceni, ale przecież nikt z hardcore'owców nie będzie się tym bawił godzinami. Fajnie zagrać, pobawić się chwilę, fajnie komuś włączyć i pokazać Wii w akcji. Ale ja poproszę, już za kasę, Wii Sports 2 w którym będzie dwadzieścia konkurencji.

Wii Sports idealnie wywiązuje się z roli wprowadzenia nowych w temacie w sterowanie wiilotem i gruchą. I pokazuje jak bardzo fajne jest machanie łapami, choć z gruntu bardzo podobne, do tego, co od paru już lat zapaleńcy pokroju Matta wyprawiają przed EyeToyem. Ale także jak bardzo Wii jest niebezpieczne dla zdrowia i otoczenia. Weźmy taki baseball na przykład – o ile wcielanie się w rolę pałkarza jest jeszcze całkiem bezpieczne, bo wiilotowi daleko długością i siłą rażenia do bejsbola, to już bycie miotaczem może skończyć się wyrwaniem ręki z barku lub nawet ciśnięciem wiilotem w telewizor. Tak więc oprócz fajnej zabawy w machanie łapami mamy też trochę adrenaliny. A co ją generuje?

Tenis – każdy, kto chce się wcielić w debel Fystenberg – Matkowski może to zrobić nawet samodzielnie, gdyż w trybie single player kierujemy niejako oboma hasającymi po korcie miiludkami, A nawet nie tyle kierujemy (do piłek biegają sami), a wywijamy rakietami. Jeżeli machniemy, gdy piłka przelatuje blisko ludka stojącego pod siatką, to postara się ją odbić. Jeżeli nie – przepuści ją. Cała filozofia polega więc na machaniu z odpowiednią siłą i w odpowiednim kierunku.

Bowling – tu również dominuje prostota – ustawiamy tor lotu kuli i po wciśnięciu B na wiilocie wykonujemy ruch jak Fred Flinston puszczając w odpowiednim momencie przycisk i podkręcając kule ruchem nadgarstka.

Golf – to chyba najbardziej techniczna i najmniej „wysiłkowa" konkurencja. Trzymając wiilota w klasycznej pozycji golfiarza możemy pokusić się o potężne machnięcie lub lekkie puknięcie.

Baseball – rola pałkarza jest oczywista – trzymamy kij w klasycznej pozycji (bo tak jest fajniej i wkręt jest większy) dokładnie pokazanej nam na ekranie, a potem staramy się trafić w rzuconą piłkę. Home run można zaliczyć już po kilku próbach, ale poziom trudności (podobnie jak w pozostałych grach) wzrasta po każdym wygranym meczu. Gdy piłkę narzucamy jest jeszcze prościej, wystarczy energicznie machnąć i ewentualnie wcisnąć przycisk podkręcania i po sprawie. Ogólnie jest to niezła i wciągająca mini-gra.

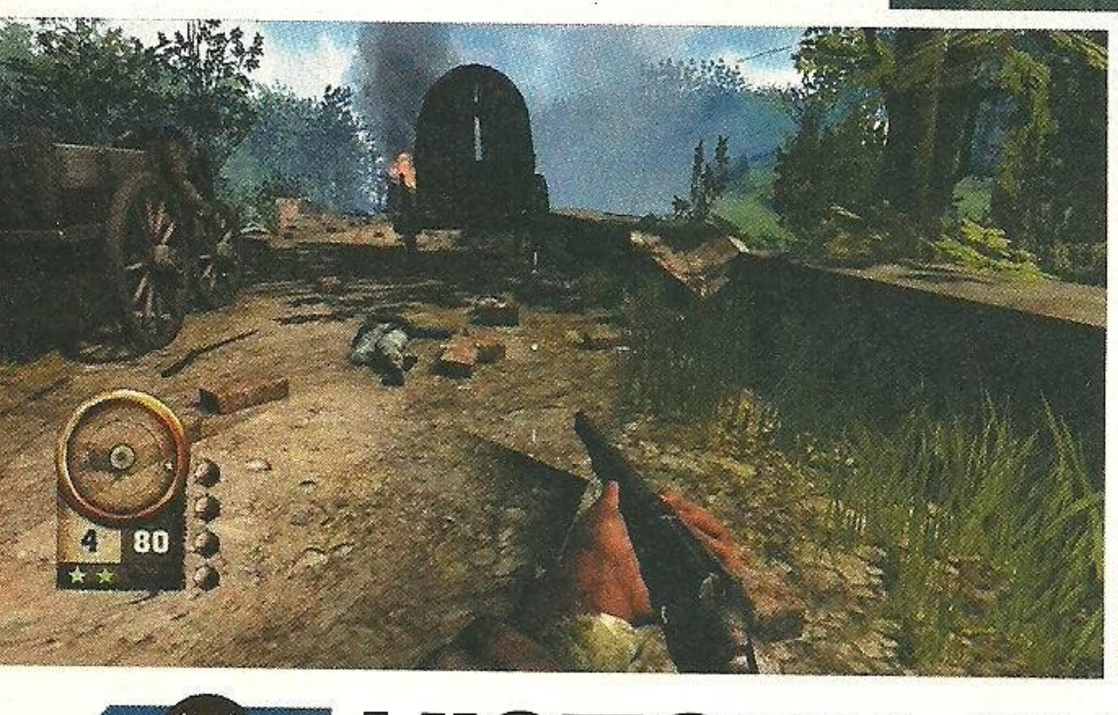
Boks – jedyna gra wykorzystująca wiilota i gruchę. Na swoje szczęście i nieszczęście – mało się nie udusiłem kabelkiem. Na początku zabawy gra instruuje nas jak trzymać gardę i wyprowadzać ciosy oraz robić uniki, a potem ruszamy w trybie „prawie" fpp na przeciwnika. Boks to jedyna minigra, przy której naprawdę ostro można się spocić, a i emocji jest zdecydowanie najwięcej. Szkoda tylko, że raczej słabo nadaje się do multi.

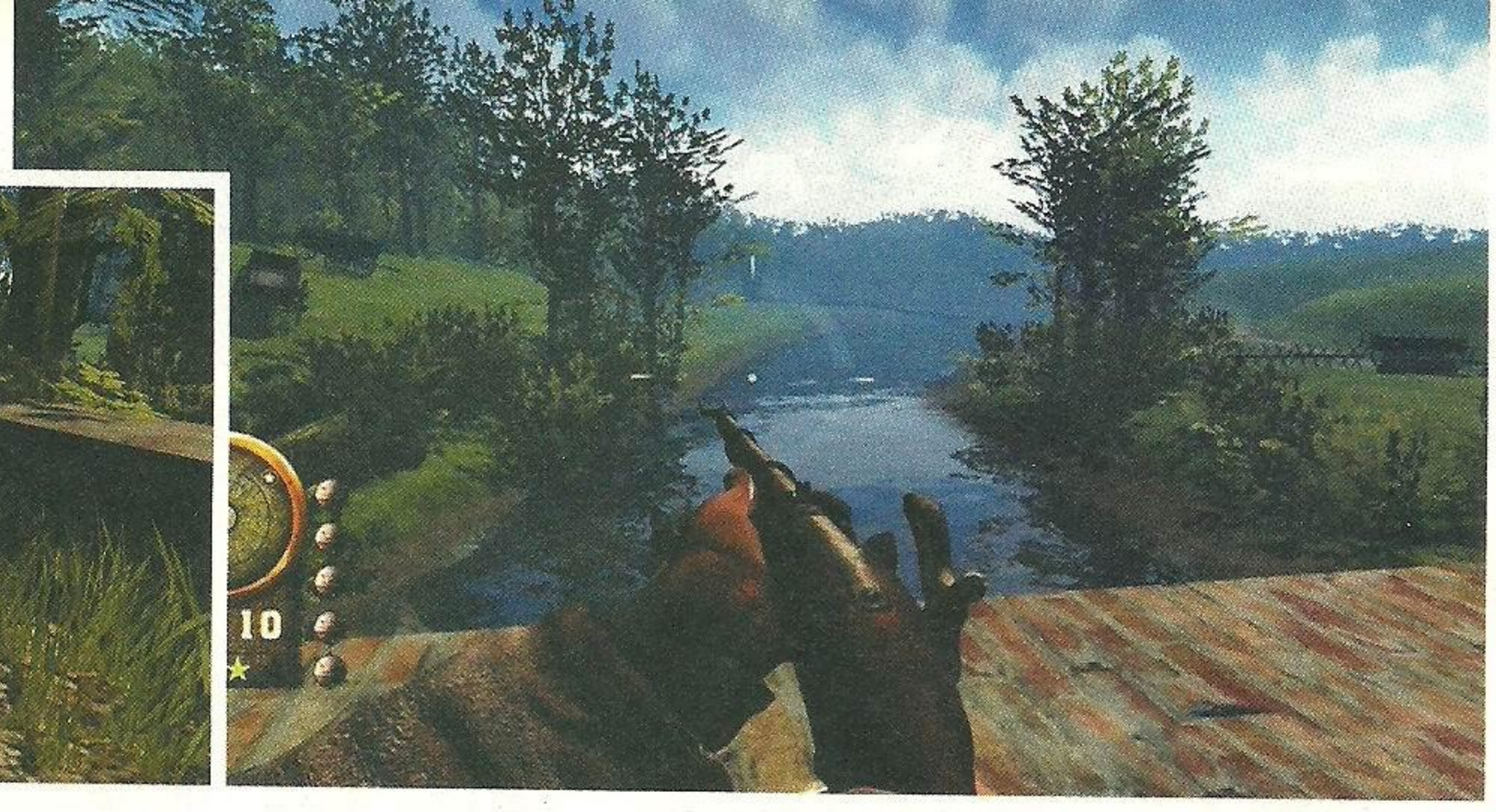
Oprócz powyższych mini-gierek jest w Wii Sports także trening, w którym za wybitne osiągnięcia dostajemy medale oraz fajny tryb fittnes, gdzie sprawdzicie swój „wiiek" na zasadzie podobnej do Brain Training.

Wii Sports graficznie i dźwiękowo jest bardzo umowne i w żadnym wypadku nie może być porównywane do „symulatorów" z next-genów. Ale jest sympatyczne i przyjazne oraz na maksa rozrywkowe, choć raczej w mniejszych niż większych dawkach. No i po prostu idealnie sprawdza się do zarażania znajomych „wiirusem", choć tylko tenis nadaje się na pełnoprawne party game. Ale z drugiej strony – to wymaga czterech wiilotów i naprawdę sporej przestrzeni. W skromniejszych warunkach lepiej wybrać mini-gierki, w których gracze po kolei przekazują sobie wiilota. Zabawa i tak będzie świetna. ■■

OCENA 7.5/10

DARMO, DARMO, DARMO!





txt: MARCELLUS

PS2 | XBOX 360

- Wydawca: Activision
- Producent: Shaba
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Solidna porcja dziejów Stanów Zjednoczonych podczas krwawego zjednoczenia. Spory arsenał historycznych broni.

ZŁE: Przeciwnicy widzący i trafiający przez solidne przeszkody. Super celność każdej z broni z dowolnej odległości.

BRZYDKIE: Ciasne, puste, brzydkie i liniowe poziomy ograniczone niewidzialnymi ścianami, zza których wyłażą przeciwnicy. Ultraszybkie przeładowywanie.

GULASH: Tak, FPS z czasów napoleońskich byłby super. Trzy kroki do przodu... ładuj... cel... pal! I tak do wystrzelania się nawzajem przez obie armie. American History: Civil War próbuje uczyć przez zabawę, ale średnio jej się to udaje. Mam nadzieję, że nikt tego gniota nie kupi i History Channel przestanie próbować zaistnieć na rynku gier video.

HISTORY CHANNEL: CIVIL WAR

CO NASTĘPNE? FPS W CZASACH WOJEN NAPOLEOŃSKICH?

Gdy Activision, chłopaki odpowiedzialni za wyśmienitą serię Call of Duty, biorą się za historycznego shootera, można być niemal pewnym, że wyjdzie z tego gra przynajmniej bardzo dobra, jeżeli nie wybitna. Niestety, nie w przypadku History Channel: Civil War, czyli strzelanki fpp w „realiach" Wojny Secesyjnej z lat 1861-65, czyli słynnej wojny domowej pomiędzy przemysłową i postępową północą (Unia) a rolniczym, niewolniczym południem (Konfederaci), której reminiscencje nadal gdzieś tam drzemią w świadomości amerykanów. Szczególnie wśród rednecków na południu. Nie będziemy się już bardziej zagłębiać w ów konflikt, powiedzmy tylko, że zwyciężyła Unia i tak dzieje się również w grze, nawet pomimo tego, że możemy wcielić się w wojaków walczących po obu stronach frontu i teoretycznie obie strony poprowadzić do zwycięstwa. Jednak gra ma być poniekąd edukacyjna (w końcu firmuje ją History Channel), więc bez względu na nasze wysiłki, w przedstawionych w grze bitwach zawsze wygrywają historyczni zwycięzcy.

→I BECZKA ŚMIECHU...

Historyczny shooter fpp musi oferować pokaźną liczbę autentycznych broni i tak też jest w tym przypadku. Tyle że w tamtych czasach nie doprowadzono jeszcze broni palnej do obecnej śmiercionośnej perfekcji – repetowanie trwało długo, ładowanie jeszcze dłużej, a pojemność magazynków była śmieszna... Cóż powiedzieć, animacja ładowania broni jest nawet znośna, choć ruchy są potwornie przyspieszone – każdy rewolwerowiec chciałby w takim tempie przeładowywać swego colta. I wszystko byłoby okej, gdyby nie fakt, że gra poza tym, jak wyglądają mundury, bronie i kto bitwę wygrał, nie ma nic wspólnego z prawdą historyczną. W tamtych bitwach walczono „nieco" inaczej niż podczas Drugiej Wojny Światowej – atakowano masą żołnierzy pozycje wroga i ostrzeliwano się z bliska, bo z daleka z ówczesnych broni ciężko było trafić w coś mniejszego niż stodoła. Zaś gra podąża za schematem drugowojennych strzelanek – atakujemy samotnie lub z kilkoma kumplami pozycje wroga i likwidujemy kolejne gniazda oporu (czyli np. stojących nam na drodze palantów, którzy strzelają do nas, ale nie widzą opartego nonszalancko o beczkę prochu wrogiego oficera, który za chwilę zleci nam bardzo ważna misję). Dodatkowo musimy wykonywać misje w stylu wysadzenia czegoś tam. Za pomocą wspomnianych wielkich beczek prochu na przykład, które zupełnie nie wiadomo jak targa ze sobą nasz bohaterski wojak. Podobnie jak wszystkie bronie i całą do nich amunicję. Aha, nieważne z czego strzelamy i z jak daleka – jeżeli celownik stanie się czerwony, przeciwnik stanie się martwy, a przynajmniej trafiony. I dobrze mu tak, bo kurde – spawnowanie się przeciwników w tej grze oraz ich nadludzkie zdolności są na maksa wkurzające. Nie dość, że przeciwnicy pojawiają się znikąd za naszymi plecami (no dobra, z lasu na przykład, ale my do niego wejść nie możemy – cały teren naszych działań to standardowa rynna okolona niewidzialnymi ścianami) to na dokładkę trafiają nas nie wiadomo jak – można stać za wozem, murem czy inną solidną osłoną, a kule i tak nas połechtają. Na dokładkę zabawa w podchody jest z góry skazana na niepowodzenie, bo wrogowie i tak zawsze nas „widzą". Na szczęście poza tym są głupi i dają się rozstrzeliwać z daleka lub siekać szablą z bliska. Co jest fajne pod warunkiem, że wszystkie Wasze gry zostały skonfiskowane przez rodziców i tylko tą jedną udało się uratować.

→I ...PRZEZ ŁZY. KROKODYLE

Gra jest dość krótka (po dwie, trzy godzinki na misje obu stron dosłownie) i bardzo przeciętna pod względem grafiki. Na PS2. Na X360 przymiotnikiem adekwatnym jest: „słaba". Nienajgorsza pod względem udźwiękowienia i kompletnie skaszaniona grywalnościowo i pozbawiona jakichkolwiek bonusów. Nawet najbardziej zagorzali fani serialu „Północ Południe", którzy zawsze marzyli o byciu Patrickiem Swayze, nie powinni się do niej zbliżać na mniej niż milę. ■■

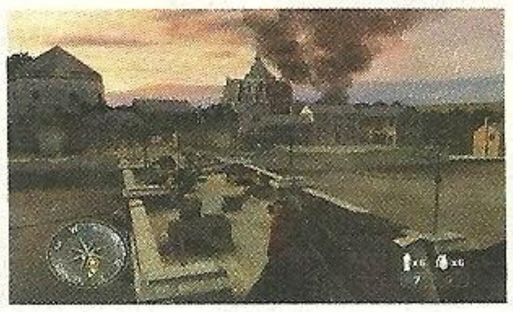
OCENA 4.5/10

ZNAJ SWE MIEJSCE W SZYKU...

Nauka nie powinna iść w las

Jakikolwiek historyczny konflikt przed II Wojną Światową nie nadaje się do stworzenia na jego kanwie strzelanki FPP. Od biedy może I Wojna Światowa, ale też nie do końca, bo gra odbywałaby się wyłącznie w okopach, a wychylenie głowy kończyłoby się śmiercią. Ale już kompletnie nie wyobrażam sobie historycznej strzelanki w czasach napoleońskich – łażenie w czworobokach i strzelanie salwami, a potem minutowe przeładowywanie? Na tym samym przejechało się Civil War – w tamtych czasach oddziały stawały naprzeciw siebie i strzelały do skutku, a my bawimy się w samotnego komandoso-snajpera. Dopiero wynalezienie broni maszynowej na zawsze odmieniło pola bitew i sprawiło, że granie w drugowojenne i późniejsze strzelanki fpp jest takie fajne.

■ Te screeny pochodzą z wersji na PlayStation 2, górne zaś oczywiście z Xboxa 360. Jest różnica, choć nie aż taka, jak się wydaje, bo gra w obu przypadkach wygląda słabo.



CALL OF DUTY 3

WALKA Z NAZISTAMI, WIILOTEM I WŁASNYM CIAŁEM

txt: GULASH

Wii

- Wydawca: Activision
- Producent: Treyarch
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Call of Duty to dobra gra. Intensywna, zróżnicowana, ma klimat i moc shootera umiejscowionego w czasach Drugiej Wojny Światowej.
ZŁE: Niestety, częściowo sterowanie. W tym przypadku rewolucja średnio wypaliła.
BRZYDKIE: Specjalnie brzydkie to nie jest – ot, poziom porządnej gry obecnej generacji.

MARCELLUS: COD3 w wersji na Wii przypadło mi zdecydowanie bardziej do gustu, niż Red Steel. Gra jest po prostu intensywniejsza i bogatsza w doznania. Do sterowania też można się przyzwyczaić, choć nie będzie to łatwe. Ogólnie, oceniam tę grę wyżej, niż Gulash. Jak dla mnie 6.9 w porywach do 7.0

Call of Duty 3 recenzowaliśmy obszernie miesiąc temu, czas na krótkie przedstawienie wersji na Wii. Na tę grę, podobnie jak na Red Steel, czekałem ze sporym napięciem – w końcu wiilot, jak wszyscy oczekują, ma idealnie nadawać się do shooterów fpp. No i uprzedzę fakty – dalej nie wiem, co tak naprawdę potrafi nowy kontroler Nintendo w tej kwestii. Na dziś – wracam do analogowego joypada.

Sterowanie w COD3 różni się nieco od tego z Red Steel. W środku ekranu znajduje się martwe pole, prostokąt, w obrębie którego można ruszać celownikiem bez poruszania głową. Delikatny ruch poza to pole i głowa bohatera zaczyna posłusznie kręcić się, im mocniej wychylimy wiilot do krawędzi, tym szybciej.

To działa do czasu. Trzeba siedzieć w nabożnym skupieniu przed telewizorem, wyobrazić sobie, że ma się w rękach karabin (ale karabin trzyma się w dwóch rękach), celować niemal unosząc wiilota do oka, szukając niewidzialnej szczerbinki i muszki. A ile tak wytrzymacie? Próby grania „na luzaku", z rękami opuszczonymi nieco do dołu, kończą się bałaganem i chaosem na ekranie. Prawda, rozglądanie się jest świetne – intuicyjne, błyskawiczne, ale przy próbie konkretnego wycelowania z dystansu cały wysiłek chłopców z Treyarch idzie na marne. Jest kilka fajnych patentów wzbogacających rozgrywkę, jak choćby wiosłowanie, walka wręcz z żołnierzami nieprzyjaciela czy jazda łazikiem (w tym przypadku unosimy gruchę i wiilota do góry i wyobrażamy sobie, że oba kontrolery są połączone niczym kierownica), ale to tylko dodatkowe zadania na tle samej strzelaniny.

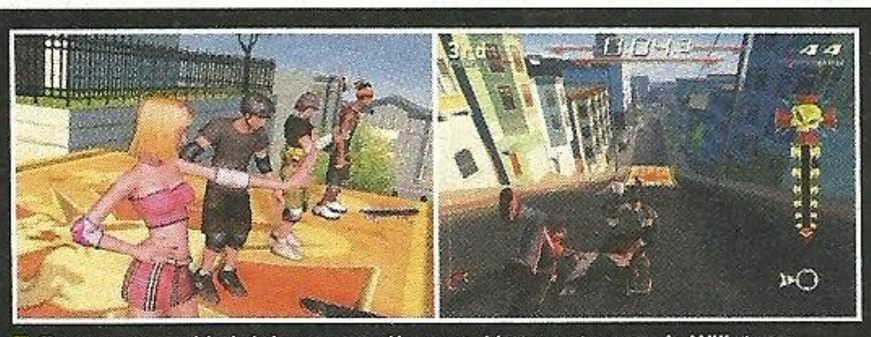
→I WALCZ SAM ZE SOBĄ

Rozumiem, że cała idea Wii ma podnieść nas z kanapy, zmusić do wysiłku, umożliwić większą identyfikację z bohaterem, ale jakim kosztem? Pograjcie pół godziny i będziecie przeklinać na bolące ręce i brak precyzji! Konkluzja jest taka, że FPSy na Wii muszą być inaczej kodowane niż na inne platformy. Musi być zachowana pewna doza bezwładności przy delikatnych ruchach gracza. Musi być większy celownik, większe pole rażenia broni. Przeciwnicy muszą być też więksi. Przewiduję, że dopiero w Metroid Prime: Corruption będzie to hulało, aż miło, a być może także EA przemyśli sprawę i wyciągnie wnioski z Red Steel i COD3 przy MOH: Vanguard. Na razie kompletnie nie odpowiada mi walka z własną ręką, z wrażliwością sterowania (walka wręcz z faszystami to prawdziwa loteria, do tego wkłada się w nią sporo wysiłku) – wiilot w tej grze po prostu nie oferuje takiej precyzji, jak klasyczny joypad. Gra nie ma także żadnego multiplayera – ani split screena, ani online.

Jeśli jedyną konsolą, którą aktualnie posiadasz jest Wii, możesz spróbować **Call of Duty 3**, ale na własną odpowiedzialność – gra na Xboxa 360 jest prześliczna i fajna, na Xboxa ładna i fajna, na PS2 i GCN niebrzydka i fajna... Na Wii jest niebrzydka, może troszeczkę ładniejsza niż na GameCube, ale niespecjalnie fajna. Niestety. Choć jest na pewno lepszą grą niż przereklamowany Red Steel. ■■

OCENA 6.0

JEŚLI NIE MASZ SZANS NA COD3 NA INNEJ KONSOLI...



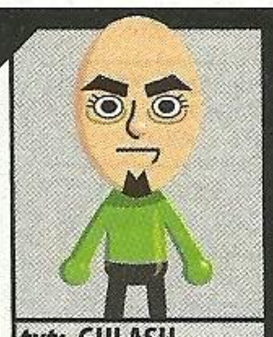
■ Trasy są szerokie i dobrze pomyślane pod kątem sterowania Wiilotem; w ogóle gra jest przyjazna i napisana z myślą o Wii.

■ Dobrze się stało, że Toys For Bob, ekipa już wcześniej współpracująca z Neversoftem, spróbowała czegoś nowego, zamiast mielić Hawkstera z innych konsol.

■ Hawka równie dobrze mogłoby go tu nie być, ale wtedy nie zgarnąłby tłustego czeku, a sama gra nosiłaby tytuł Downhill Jam. Tak na marginesie – czy niebawem zobaczymy Tony Hawk's Karting?

TONY HAWK'S DOWNHILL JAM

WBREW POZOROM TO DOBRA I UDANA GRA!



txt: GULASH

Wii

- Wydawca: Activision
- Producent: TfB
- Liczba graczy: 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Gra opracowana specjalnie dla Wii, a w związku z tym przemyślane i w pełni zrealizowane sterowanie i założenia.
ZŁE: Nie ma nic złego w uproszczeniach – Wiilot nigdy nie da takiej precyzji przy trikach, jak osiem przycisków.
BRZYDKIE: Nie tyle brzydka, co przeciętna – oto oprawa tej pozycji.

MARCELLUS: Napisałem już przy teście Wii, że gry kodowane specjalnie dla tej konsoli będą znacznie lepsze, niż multiplatformowe i proszę bardzo, mamy koronny przykład. To naprawdę niezła gra, choć zapowiadał się crap. Najważniejsze, że jest szybka, że ma dobre sterowanie i że daje sporo zabawy. Najlepsze „wyścigi" na Wii w tej chwili.

Warto wyjaśnić sobie jedną rzecz. Ta gra nie ma wiele wspólnego z Tony Hawkiem; Jastrząb figuruje tu jedynie jako nazwisko na okładce i w tytule, mające zagwarantować jakość, przypomnieć o korzeniach serii i przyciągnąć tłumy. Czy szybka jazda do dołu bez trzymanki na desce, grindowanie i nieustanne trikowanie z czymś Wam się kojarzy? Oczywiście z SSXem i nie da się uniknąć porównania do świetnej serii EA Big; Downhill Jam jest bardzo podobny w swoich założeniach. Choć nieco bardziej, że tak to ujmę, wyluzowany – SSX wymaga jednak większej precyzji przy planowaniu combosów i lądowaniu, niż ta pozycja.

→I NARESZCIE COŚ DOBREGO!

Grucha idzie na bok, do zabawy wystarczy wiilot, który gracz trzyma w obu rękach – ruchy na boki wykonuje się przez wychylanie kontrolera, przycisk „2" z kolei każe naszemu człowiekowi przykucnąć na desce. Co, jak wiadomo, wiąże się z nabraniem szybkości. Puszczenie przycisku wystrzeliwuje zawodnika w powietrze, gdzie zaczyna się zabawa w kręcenie piruetów, graby i inne właściwe grom skejtowym triki. Tu w grę wchodzi zarówno wychylanie kontrolera, jak i naduszanie kombinacji przycisków na krzyżaku ponownie z przyciskiem „2". Są przeróżne rodzaje boosta, powodujące przyspieszenie, a w efekcie większą siłę wybicia do góry. Nie mogło zabraknąć specjali – jest ładowany pasek energii, którą można spożytkować w górze na potężne, tłuste combo. Gdy skater wywali się, trzęsiemy wiilotem, a błyskawicznie zrywa się z powrotem na dechę. Oczywiście grindy, transfery i comba to esencja także i tej pozycji. Jednak o ile klasyczne gry skejtowe z Hawkiem są raczej trudne i potrzebne jest konkretne wyczucie całego zagadnienia, ta gra wiele wybacza i czuć, że stara się podejść do tematu bardziej zabawowo.

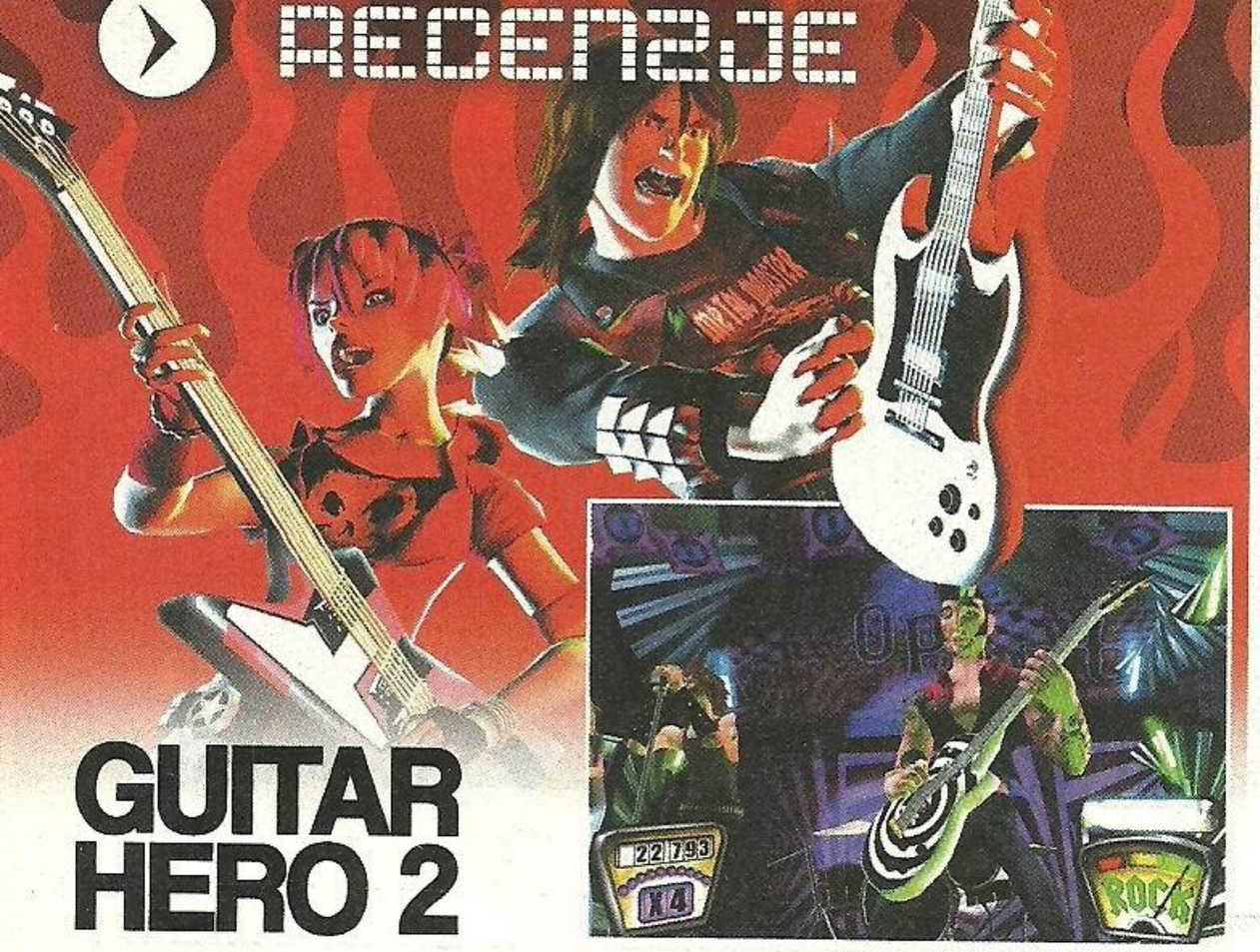
Esencją gry są zjazdy – dojedź pierwszy, zgarnij najwięcej punktów, zmieść się w checkpointach, ale są również i inne eventy – na przykład slalom, czy przejazd w poszukiwaniu jak największej zdobyczy punktowej za comba i triki. Jest osiem tras z wariacjami i otwierającymi się w miarę progresu nowymi zaułkami. Gra jest szybka, bardzo szybka, a przez to nie kłuje w oczy przeciętna – nawet, jak na odchodzącą generację sprzętu – grafika, choć jest bardzo kolorowa i po prostu przyjemna. Na ścieżce dźwiękowej przygrywają licencjonowane zespoły – Iron Maiden, White Zombie czy Ministry.

Oprócz Tony'ego Hawka plejada postaci występujących w grze jest tak klasyczna i mało inspirująca, że na ich temat nie można wiele powiedzieć. Chłopaki, dziewczyny, dzieciak, rastaman, słowem – standard. Przed wyścigiem udzielają krótkich wywiadów i tyle interakcji z nimi, kompletnie nie ma powodu, by się z nimi identyfikować, czy nad nimi rozwodzić.

Multiplayer dla maksymalnie czterech graczy zrealizowany na split screrenie jest również niezłym pomysłem, zwłaszcza, że wystarczą do niego wiiloty bez gruchy. Gra jest dobra, ale nie oferuje niczego rewolucyjnego, czy zrywającego kask. Jednak jeśli nie macie już w co grać na Wii, a ciśnienie rośnie, raczej nie powinniście żałować wydanych pieniędzy. ■■

OCENA 7.9/10

GRY PISANE TYLKO NA WII ZAWSZE BĘDĄ LEPSZE!



GUITAR HERO 2

DO WIOSEŁ PANOWIE I PANIE, DO WIOSEŁ!

txt: MATT

PLAYSTATION 2

- Wydawca: Activision
- Producent: Harmonix
- Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA ■■■■■■■□□□
DŹWIĘK ■■■■■■■□□□
MIÓD ■■■■■■■■□□

DOBRE: 64 utwory! Kooperacja! Trudniejsza! Rozbudowana! Bisy!
ZŁE: Słaby repertuar piosenek. Niektórych utworów przysiągłem sobie niemasterować, bo uszy puchną...
BRZYDKIE: ...nic?

GULASH: Jeśli masz już plastikowe wiosło, kup tę grę. Jeśli nie masz, kup zestaw gra+wiosło. To naprawdę fantastyczna zabawa. Niebawem pojawi się także wersja na Xboxa 360.

W tym temacie nie ma i nigdy nie było miejsca na poprawki! Guitar Hero – absolutnie najlepsza gra muzyczna na konsole – doczekała się drugiej części. Większej, bardziej rozbudowanej, z kompletnie nowymi kawałkami. Być może sequel nie jest już takim szokiem dla odbiorcy, jak pierwowzór, ale w dalszym ciągu przyciąga jak magnes i trzyma jak rzep!

Po pierwsze, gra się identycznie jak w pierwsze Guitar Hero – jest pięć przycisków (na joypadzie lub gitarze), w które należy grzmocić paluchami w rytm muzyki. Po drugie, są bonusy, potworna ilość dodatków, które kupicie w zamian za kasę uzbieraną z koncertów. Tym razem – co nie dziwne – piosenek jest aż sześćdziesiąt cztery i muszę przyznać, że jeszcze wszystkich nie przewalczyłem. Dlaczego nie ukończyłem **Guitar Hero 2**, o tym za moment. Musicie jednak wiedzieć, że jeśli narzekaliście na niski poziom trudności części pierwszej, to sequel każe Wam te słowa soczyście wypluć. Ludzie, co tu się wyrabia! Autorzy gry już od samego początku każą nam wyciskać jakieś chore kombinacje przycisków – nierzadko po trzy naraz! Do tej pory tylko Capcom miał skrzywione pojęcie poziomów trudności i „easy" traktował jako „hard", ale widzę, że Harmonix szybko się tego nauczył. Pograjcie chwilę, a jeszcze na wstępie przekonacie się, że **Guitar Hero 2** jest bardziej dynamiczne, szybsze i znacznie trudniejsze! Ręczę, że tym razem tak szybko Wam z tą grą nie pójdzie, pod warunkiem oczywiście, że ją kupicie.

Bardzo ciekawym urozmaiceniem trybu kariery są bisy – po zakończonym koncercie publiczność nierzadko domaga się powtórki z rozrywki i nie pozostaje nic innego, jak przystać na jej żądania. Na szczęście nie gracie po raz drugi tego samego kawałka, a zupełnie nowy utwór – początkowo niedostępny ani na liście standardowych piosenek, ani w sklepie z bonusami. Fantastyczna rzecz. A piosenek jest naprawdę sporo – znacznie więcej niż ostatnio – nie zmienia to jednak faktu, że są słabsze i mają w sobie mniej rockowego powera. Nie ma już tak potężnego wstępu, jak ostatnio przy „I love Rock'n'Roll" i jest zdecydowanie mniej utworów, do których chciałbym wrócić. Jasne, jak usłyszałem „Mother" (zespołu Danzig), „Message in the Bottle" (od The Police), czy „Thunderhorse" spod igły Dethklok (ten kawałek morduję, miażdżę i zabija na miejscu!) to nie chciałem grać nic innego, ale to wyjątki. Warto podkreślić, że w przeciwieństwie do pierwszej części, tym razem można wreszcie grać w kooperacji i wspólnie przebijać się przez jeden utwór.

Część druga nie jest tak dobra jak jedynka i to jest rozczarowujące. Chodzi głównie o słabszy repertuar piosenek, ale również o to, że gra się ciągle tak samo. Mimo to, polecam jak diabli! Ta gra rządzi i wymiata! ■■

OCENA 8.5/10
ZAWSZE ZA MAŁO! CO ZA MOC!

VICTORIOUS BOXERS 2

BŁAGAM, NIECH KTOŚ RZUCI RĘCZNIK!

txt: MARCELLUS

PLAYSTATION 2

- Wydawca: Empire
- Producent: Grandprix
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA ■■■□□□□□□□
DŹWIĘK ■■■□□□□□□□
MIÓD ■■□□□□□□□□

DOBRE: Każda minuta spędzona w jakikolwiek inny sposób.
ZŁE: Zmuszanie kogokolwiek do grania w VB2.
BRZYDKIE: Zmuszanie kogokolwiek do choćby patrzenia na VB2.

GULASH: No więc... Eee... hahahaha... No więc to jest tak – Japonia ma bardzo dużo fajnych gier, których jeszcze nie widzieliśmy, ale teraz, gdy na PS2 następuje odpływ pierwszoligowych developerów, na pewno zobaczymy. Jak choćby tę wspaniałą inaczej pozycję, na którą patrzyłem po prostu w osłupieniu. Szokujący wręcz crap. Zmarnowałem tylko czas Marcela. Sorry, bro.

Zazwyczaj wkręcam się w gry bokserskie niesamowicie i nawet w crapy pokroju Mike Tyson Boxing potrafię grać długimi godzinami, ale Victorious Boxers 2 pokonało mnie dosłownie po kilkudziesięciu minutach. Dałoby radę po kilkunastu, ale przewidujący developerzy umieścili w grze dwie przydatne opcje – „przyspiesz" i „skocz do walki". Dzięki temu rozwiązaniu idzie przeżyć tryb kariery. A i to z trudem i tylko do nieuniknionego momentu, za przeproszeniem, wyrzygania się. Nie, nie przez nas, a przez nowego boksera w szkółce naszego mistrza. I na naszego mistrza. Kusząca perspektywa, co?

W karierze bierzemy w swoje ręce wyjątkowego lamera z wyglądu i zachowania, na szczęście na ringu nie gada i nie myśli tylko bez większych protestów wykonuje to, co tam w amoku wklepiemy na padzie. Szybko okazuje się jednak, że nieporównanie więcej czasu spędzamy oglądając brzydkie, przegadane i nudne scenki, w których roztrząsane są w nieskończoność problemy naszego podopiecznego; i jego przeciwników; i ich dziewczyn... Na dokładkę owe scenki są suto okraszone widokiem durnej gęby naszego czempiona, jego oczu jak niedogotowane jaja na twardo i nosa jak u Pinokia. Jakby tego było mało nasz „bohater" jest wiecznie zestrachanym i przesadnie grzecznym pierdołą, poruszającym się z gracją przerażonego pastuszka, który właśnie zobaczył samuraja wychodzącego z mieczem od płatnerza.

Ale to wszystko pikuś w porównaniu z genialnym inaczej sterowaniem w VB2 – przy standardowym ustawieniu nigdy, powtarzam – nigdy – nie wiemy, w którą stronę nasz zawodnik będzie raczył się poruszyć lub zrobić unik. Z ciosami jest nieco łatwiej, ale tylko nieco. Dopiero gdy wyłączymy ruch kamery kręcącej się wokół walczących, można zacząć walczyć. Ale, na litość, co to za walka? Jakaś bezładna młócka na oślep, bez ładu i składu (choć słyszałem też opinie, że tak naprawdę jest „skillowa", ale jakoś nie mogę uwierzyć, że komuś będzie się chciało ją masterować). A jak jeszcze niektórzy przeciwnicy odpalą swoje ciosy specjalne, to nie wiadomo czy śmiać się, czy płakać – jednym z nich jest umykająca oku seria kilkunastu ciosów wyprowadzanych bodajże w sekundę... Ja wiem, że to gra japońska, że na podstawie znanego anime, że opowiada o walce z własnymi słabościami, że główny bohater to taki Tsubasa boksu, itd., itp., no ale sorry – dla mnie nie ma w niej nic fajnego. Na dokładkę Victorious Boxers 2 jest grą brzydką i skandalicznie animowaną, a nokauty „robione" na Fight Nighta (baunsujące po okolicy ciało powalonego boksera i slow-mo) wyglądają żałośnie. Pewnikiem może dostarczyć wielu godzin „zabawy" na poziomie poniżej krytyki, ale wybaczcie, że nie sprawdziłem ilu dokładnie, gdyż cenię sobie swoje zdrowie psychiczne i wolny czas. ■■

OCENA 2.5/10
VICTORIOUS? RACZEJ PITEOUS...

mArginesy
ZNALEZIONE POD BIURKIEM

TONY HAWK'S PROJECT 8
■ Konsola: PSP ■ Wydawca: Activision

Pozycja bardziej godna polecenia, niż Dave Mirra. PSP-kowa wersja Tony'ego jest w miarę grywalna – w stosunku do dużej wersji w zasadzie jest bardzo dobrze, ale... Mocno uproszczono manuale i reverta, co ujmuje wymiataniu w tę wersję – łatwo jest i tyle. A opatentowany Nail The Trick nie działa fajnie bez dwóch gałek, niestety. Strona techniczna – bardzo dobrze, płynniutko. Tryb kariery, ekskluzywny Classic Mode i zajmujące multi starają się wydłużyć czas zabawy. [qsh] ■■

DAVE MIRRA BMX CHALLENGE
■ Konsola: PSP ■ Wydawca: Crave Entertainment

Ze sportami ekstremalnymi jest tak, że jedni je lubią oglądać, inni uprawiać, a jeszcze część bierze się za robienie gier na ich podstawie. Panowie z Left Field spartolili robotę na całej niemal długości. Beznadziejna fizyka, kosmiczna detekcja kolizji, durny model jazdy i tłuczenia rowerem o otoczenie to jedno. Ale długość zabawy, jej prostota i mechanizmy to już kolejne elementy produkcji, którą można co najwyżej rozpatrywać w kategorii „crap". [qsh] ■■

CRASH TAG TEAM RACING
■ Konsola: PSP ■ Wydawca: Vivendi Games

Szukając czegoś odstresowującego i mało wymagającego, fani wyścigów i kreskówkowych klimatów powinni uderzyć w tę oto pozycję – swego czasu wyścigi kartów z Crasehm rządziły, tym razem jest przeważnie dobrze, ale nic ponadto. Gra podzielona jest na kilka trybów, raczej głupiutka, acz zabawna fabuła towarzyszy nam przez około sześciogodzinną przygodę. Wyścigi są dość dynamiczne, grafika przyjemna, ale momentami chrupie. Średniak. [qsh] ■■

Wystarczyło zrobić dwie rzeczy, a Superman łyknąłby ocenę 8.0. Po pierwsze – kupić licencję na grę Spiderman 2. Po drugie, podmienić Spidey'a na Supermana.

SUPERMAN RETURNS

TAJEMNICZA KLĄTWA SUPERMANA...

txt: MATT

PS2 | XBOX | XBOX 360

- Wydawca: EA
- Producent: EA Tiburon
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Wielkie, cudowne i absolutnie przeurocze NIC!
ZŁE: Grafika, animacja, słabe zróżnicowanie zadań – w tej grze nic się nie dzieje.
BRZYDKIE: Wydawanie na rynek niedokończonej gry.

GULASH: Chyba nikt w Electronic Arts nie wierzył w sukces tej gry – nie dość, że ukazała się pół roku po premierze filmu, to nie ma żadnego budżetu marketingowego, jest słaba, nieudana i w ogóle do kitu. Po co kupowali licencję, która jest im tak naprawdę do niczego nie potrzebna? Tym bardziej jestem w szoku, jak EA Tiburon spartoliło ten temat – już lepiej, gdyby zrobili scrollowaną platformówkę, niż porywali się na otwarty świat. Wymarłe miasto, fatalnie zresztą wyglądające w wersji na konsole obecnej generacji i kijowa zabawa – trzymajcie się od tego z daleka.

Od kilku, jeśli nie kilkunastu lat NIKT nie potrafi zrobić dobrej gry o Supermanie. No po prostu nikt. Nie wiem, czy wina leży w tym, że ciężko tak wszechstronnego bohatera wmontować w grę video, czy może w tym, że postać, która lata, strzela laserem z oczu, bierze na klatę ołów i jest nieśmiertelna (może nie do końca, ale coś w tym jest) to dobry materiał na kreskówkę, a nie na grę.

Ci z Was, którzy mieli parszywą przyjemność bawić się kilka lat temu grą Superman 64 na N64 wiedzą, że nie przesadzam – Clark Kent po prostu nie ma szczęścia do gier. I fakt – nawet nieźle wymiatał w Justice League Heroes (recenzja w poprzednim miesiącu), ale jako samotny bojówkarz jest po prostu kiepski. Widać, że pomysł na **Superman Returns** był i to niezły. Wielkie, otwarte Metropolis, zadania gęsto rozsiane po jego terenie, charyzmatyczny bohater wybijający zło, minimapa naprowadzająca go na wybrane cele – to nie mogło się nie udać. Gra pisana pod kalkę GTA nie mogła się nie udać. I wiecie co? Nie udała się.

→I KUPERMAN

Na początek leci nędzna fabuła. Umówmy się – jeśli człowiek oglądał film, to spodziewał się historii, która mocniej bądź lżej otrze się o kinowy scenariusz. A co mamy na płycie? Supermana, który nie do końca wierzy w eksplozję jego rodzinnej planety i leci naocznie sprawdzić, jak się sprawy mają. Supey leci w kierunku Kryptona, obija po drodze kilku „przeszkadzaczy", a następnie wraca do Metropolis, aby chronić je przed drapieżcami. Tu czeka na niego głupi Metallo, głupszy Bizarro oraz człowiek, który na każdym kroku fika i podskakuje – Lex Luthor. Powiedzcie szczerze, czy naprawdę takich „atrakcji" oczekujecie od gry, której tytuł nawołuje do filmu?

Sprawa numer dwa – rodzinne miasto Supermana, Metropolis, okazuje się gigantyczną wyspą otoczoną pasmem gór. EA zadbało w ten sposób, aby Człowiek ze Stali zbyt daleko nie odleciał i skupiał się raczej na problemach obywateli. Oczywiście najładniej i najciekawiej miasto prezentuje się na konsoli next-gen. Pierwszy Xbox i PlayStation 2 cierpią na rozmyte tekstury, dorysowujący się horyzont i niezbyt płynną animację. Jednak we wszystkich konsolowych przypadkach miasto jest totalnie wymarłe, w związku z czym na ulicach praktycznie nic się nie dzieje. Co z tego, że „błękitny" w dziesięć sekund wleci na najwyższy wieżowiec w mieście i spojrzy na panoramę Metropolis swym rentgenowskim wzrokiem, kiedy okazuje się, że nie ma czego podziwiać. Grać uczyłem się przez jakieś 15-20 minut. Dokładnie tyle czasu zajęło mi zorientowanie się, że stolica wymarła. Jasne, możemy lecieć w dowolny punkt miasta (free-roaming), wziąć jedno z wielu dodatkowych zadań („Superman! Mój kotek nie chce zejść z drzewa! Czy mógłbyś..."), ale nagle orientujecie się, że w **Superman Returns** nie ma już nic więcej. A co to za gra, w której po 30 minutach widziało się już wszystko? Nie zrozumcie mnie źle – zadań jest od groma, problem w tym, że nagminnie się powtarzają. Naturalnie o tym, że Superman nie umie pływać i nie potrafi wejść do dowolnie wskazanego budynku wspominać nie muszę. W grach z Supeyem w tytule to już niepisany standard.

→I UP UP & GO AWAY!

Dość ciekawie rozwiązano sprawę nieśmiertelności bohatera – zgodzicie się, że skoro amunicja nie jest w stanie go skrzywdzić, to pasek opisujący jego zdrówko byłby w tym przypadku nie na miejscu. Paskiem energii obdarzono natomiast miasto Metropolis – ilekroć któryś z budynków zostanie zdewastowany, mieszkaniec ubity, a samochód zezłomowany, energia stolicy maleje. Tyle, jeśli idzie o dewastowanie przez Was dla zabawy budynków. Każdy akt agresji zakończy się porażką. Dobitnie przekonacie się o tym już na początku, podczas sceny, kiedy meteory widowiskowo spadają na Metropolis. Zniszczcie ich zbyt mało, a ludzie nigdy już nie odbudują stolicy i misja skończy się niepowodzeniem. Prawie się przejąłem.

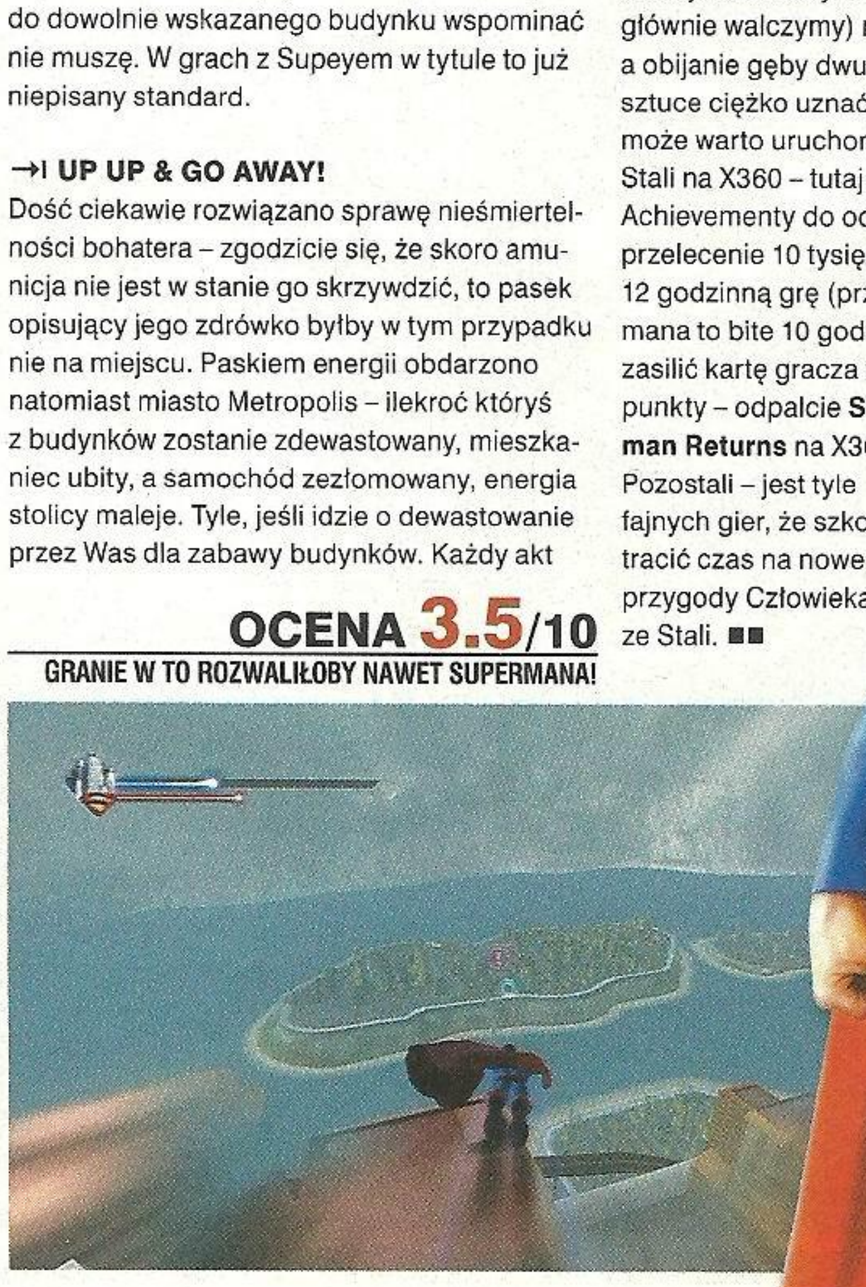
Rozpisywanie się o walkach nie ma większego sensu. Superman zna kilka fajnych combosów i chętnie uczy się nowych, ale prawda jest taka, że dwa – trzy podstawowe ciosy na krzyż powalą każdą pokrakę. Na wyposażeniu są również dodatkowe super moce bohatera, ale nie użyjecie ich częściej, niż kilka razy w ciągu całej zabawy. Resztę walk załatwiają gołe pięści Supermana. Niestety, albo z braku czasu, albo braku chęci, EA nie zróżnicowało specjalnie przeciwników. Praktycznie wszystkie roboty (bo z robotami głównie walczymy) robione są na jedno kopyto, a obijanie gęby dwusetnej, czy trzysetnej sztuce ciężko uznać za pasjonujące... Być może warto uruchomić Człowieka ze Stali na X360 – tutaj zawsze są jakieś Achievementy do odblokowania – za przelecenie 10 tysięcy mil, czy też za 12 godzinną grę (przejście Supermana to bite 10 godzin). Jeśli chcecie zasilić kartę gracza w dodatkowe punkty – odpalcie **Superman Returns** na X360. Pozostali – jest tyle fajnych gier, że szkoda tracić czas na nowe przygody Człowieka ze Stali. ■■

OCENA 3.5/10
GRANIE W TO ROZWALIŁOBY NAWET SUPERMANA!

NIE DOTYKAĆ BOSSA

Najgorzej (obok grafiki) wypadły walki z bossami. Potrafią ciągnąć się w nieskończoność, a przynajmniej tak długo, aż zorientujecie się, gdzie tkwi czuły punkt bossa. Nie zawsze wszystko podane jest na talerzu, a strzelanie laserem z oka nie pomaga. A walka z rozszalałymi tornadami, które trzeba spędzić do oceanu i zamrozić... masakra! Granie w Supermana mija się z celem – jest sto tysięcy innych gier, które na pewno zalegają Wam w szafce i czekają na swój czas. Przykre, ale i tym razem gra o Supermanie przypomina ciepłą kupkę.

Superman to chodząca kopalnia możliwości. W trakcie gry przydadzą się ze dwie.



Neon

Rozpoczęła się martwa część sezonu – ciekawe ile dobrych gier poza Final Fantasy XII zobaczymy w lutym na nasze konsole... No nic, na pewno coś wyskrobiemy. Tymczasem zapraszamy do styczniowolutowego, jakby napisał Banan, Neona [marcellus@neo-plus.pl, gulash@neo-plus.pl]

Martwe piksele

Jest rok 1868. Wiek pary, dynamitu i kolei żelaznych. Stany Zjednoczone. Kraina wielkich możliwości. Wojna secesyjna zakończyła się trzy lata temu, przecierając szlak świetlistej przyszłości. Po jednym z częstych trzęsień ziemi nawiedzających ziemie Kalifornii, odkryte zostaje pierwsze złoże nieznanego dotąd surowca mineralnego. Spalany dostarcza niewyobrażalnych dotąd ilości energii, stymulując rozwój przemysłu i maszyn parowych. Przy tak oczywistych zaletach, początkowo mało kto zwraca uwagę na drobny efekt uboczny upiorytu – bo tak nazwano tajemniczy minerał. Otóż, substancja ta – przy spalaniu – wydaje odgłos do złudzenia przypominający skowyt zarzynanego człowieka... Dziewięć lat później martwi zaczynają powstawać z grobów.

Tak właśnie z grubsza rysuje się rzeczywistość, do której wrzucony zostaje gracz w fabularnej grze RPG pod tytułem Deadlands. Bogato opisany alternatywny świat Dzikiego Zachodu zyskał sobie na całym świecie rzesze oddanych graczy, z wypiekami na twarzy turlających kostkami i przeżywających w nim wyimaginowane przygody. Popularność systemu okazała się na tyle duża, iż firma Headfirst, dziś znana z Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth, postanowiła opracować adaptację na konsole i PC.

Deadlands miało być RPG z dużą ilością akcji – jak to określił główny projektant Headfirst, Simon Woodroffe – czymś pomiędzy Phantasy Star Online a Counterstrike. Gracz miałby do wyboru szeroką gamę klas postaci adekwatnych do realiów świata (m.in. rewolwerowiec czy szaman), antagonistów zaś pozbywałby się zarówno za pomocą standardowego zestawu broni palnej jak i indiańskiej magii. Na spenetrowanie czekać miał spory kawałek Dziwnego Zachodu (jaką to nazwą okrzyknięto świat Deadlands będący mieszanką spaghetti westernu z elementami horroru i steampunka).

Dwoma największymi ciekawostkami zastosowanymi w grze miał być – po pierwsze – system graficznego odzwierciedlania stanu naszej postaci. System ów znany jest graczom, którzy mieli styczność z Dark Corners of the Earth, gdzie zmęczenie, postępujące szaleństwo czy odniesione rany mają wpływ na postrzeganie przez bohatera otoczenia (np. nadmiar adrenaliny powoduje efekt zwolnienia i rozmycia wizji).

Największym plusem programu miał być jednak losowy generator świata. Rzecz jest znana graczom choćby z serii Diablo, po raz pierwszy jednak mielibyśmy do czynienia ze skomplikowanym trójwymiarowym środowiskiem budowanym z każdym rozpoczęciem gry od nowa, z gotowych elementów. Takie rozwiązanie teoretycznie zapewniałoby niemal nieskończoną „replayability" i gwarantowało, że grę można by przechodzić wielokrotnie bez uczucia nudy towarzyszącej patętaniu się po znanych na wyrywki obszarach.

Zapowiadało się tak pięknie. I co? Ano, na dobrą sprawę... Nie do końca wiadomo. Po prostu z biegiem czasu o produkcji ucichło, autorzy zaangażowali się w inne projekty, jak choćby DCotE czy nadciągające Call of Cthulu: Destiny's End. Dlatego też, o ile nikt oficjalnie nie ogłosił zarzucenia projektu, o tyle nie ma o nim nawet wzmianki na oficjalnej stronie developera, a serwisy poświęcone grom jednomyślnie przybiły grze tabliczkę „cancelled."

Dla ciekawostki wypada wspomnieć, że jest to już druga próba adaptacji Deadlands zakończona niepowodzeniem. Ładnych kilka lat wcześniej za grę – w zamierzeniu turowego RPGa – wzięli się członkowie ekipy Reflexive Entertainment (zrzeszającej niedobitki z nieodżałowanego Black Isle Studios – twórców serii Fallout). Wówczas realizacja została wstrzymana przez niedopatrzenia wydawcy – Interplay – przy pozyskiwaniu licencji (mówiąc wprost – zapomnieli spytać właścicieli o pozwolenie).

O ile więc istnieje nadzieja, że do tego potencjalnie niezwykle miodnego pomysłu wróci w przyszłości jakaś grupa zapaleńców, o tyle zapowiadane dotychczas wirtualne adaptacje Deadlands można uznać za zaginione w akcji. RIP. ■■ Dr Max

KONKURS!

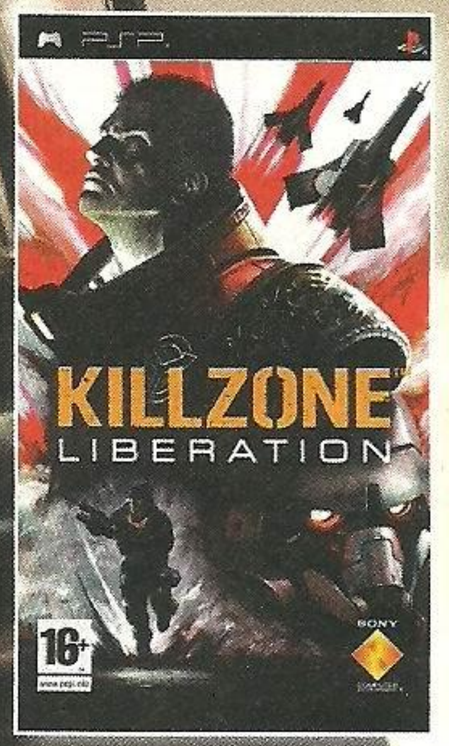
Do wygrania piętnaście gadżetów (kamizelki, torby i czapki) promujących grę KILLZONE LIBERATION na PSP!

PYTANIE KONKURSOWE

KTO JEST GŁÓWNYM BOHATEREM KILLZONE LIBERATION?

a) Luger
b) Rico
c) Templar

Jeśli chcesz wziąć udział w konkursie, wyślij SMS pod numer 7216 o treści A, B lub C poprzedzonej hasłem NEO (NEO A, NEO B lub NEO C)



Koszt wysłania SMSa to 2 zł + VAT. Usługa dostępna jest w sieciach Era/Plus/Idea/Heyah/Sami Swoi
Regulamin konkursu w siedzibie organizatora

Nagrody sponsoruje firma Sony Poland

sylwetka mistrza
ATSUSHI INABA

„Kiedy pracowałem w SNK, uwielbiałem zabijać nudę czytając Famitsu. Tam właśnie przeczytałem, że Capcom szuka ludzi do pracy...” – z cyklu Wspomnienia Atsushiego Inaby

Co ciekawe, o Atsushim Inabie zrobiło się głośno dopiero w końcówce istnienia Clover Studios, a więc w momencie, kiedy świat zapragnął wreszcie poznać imię twórcy Viewtiful Joe, a później Okami i God Hand – gier totalnie odmiennych od wszystkiego, w co do tej pory graliśmy. Kim naprawdę jest Mr Inaba i dlaczego Hideo Kojima wpisał go na listę swoich ulubionych developerów? Kim jest człowiek, który zrobił najlepszą na świecie grę o pędzlu i czarnym atramencie? Śmierć Clover Studio nie oznacza śmierci Atsushiego. Po porażce studia, wesoły Inaba rozpoczął po prostu prace nad kolejnym projektem gry – w gronie nowych artystów. Choć własnej ekipy pewnie już nie odtworzy...

Zanim Atsushi Inaba pojawił się w drzwiach Capcomu, wcześniej pracował w SNK. Tak, tym SNK – firmie odpowiedzialnej za niekończące się pasma dwuwymiarowych mordobić z serii King of Fighters i Samurai Shodown. Co dziwne, Atsushi nie był tam żadnym projektantem, ani w ogóle nikimy ważnym – jego zadanie polegało głównie na programowaniu, wpisywaniu nowych linijek kodu i testowaniu gier w akcji. Można powiedzieć, że Atsushi znalazł się w złym miejscu – nigdy nie wilgotniał na widok dwuwymiarowych mordobić, a i zajęcie marzyło mu się bardziej twórcze, niż szukanie dziury w kodzie. Wzorem wszystkich grających Japończyków, Atsushi Inaba był też wielkim fanem pisma Famitsu Weekly – wyspiarskiego odpowiednika Neo Plus, cieszącego się tam statusem wyroczni. Capcom pracował w tym czasie nad serią Resident Evil i pilnie poszukiwał ludzi do projektu, a stosowne ogłoszenie pojawiło się w ulubionym przez wszystkich magazynie. Inaba dłużej nie czekał – po prostu zwolnił się z SNK i poszedł prosto na rozmowę rekrutacyjną do speców od najlepszych gier na rynku. Ciężko powiedzieć, co tak naprawdę wyciągnęło Atsushiego z SNK. Czy naprawdę była to seria Resident Evil, czy po prostu możliwość zwolnienia się z nędznej posady. Zapytany dziś o to, czy tęskni za swoją pierwszą pracą i ludźmi z SNK Inaba odpowiada, że nie interesuje go nawet to, czy zespół jeszcze istnieje, czy nie. Więc raczej nie tęskni.

NAJWAŻNIEJSZE GRY

DEVIL MAY CRY
Inaba był jednym z członków teamu pracującego nad pierwszą częścią przygód Dantego.

GOD HAND
Slasher według pomysłu Inaby i Kamiyi, był niezłą grą, ale nieco za bardzo wykręconą.

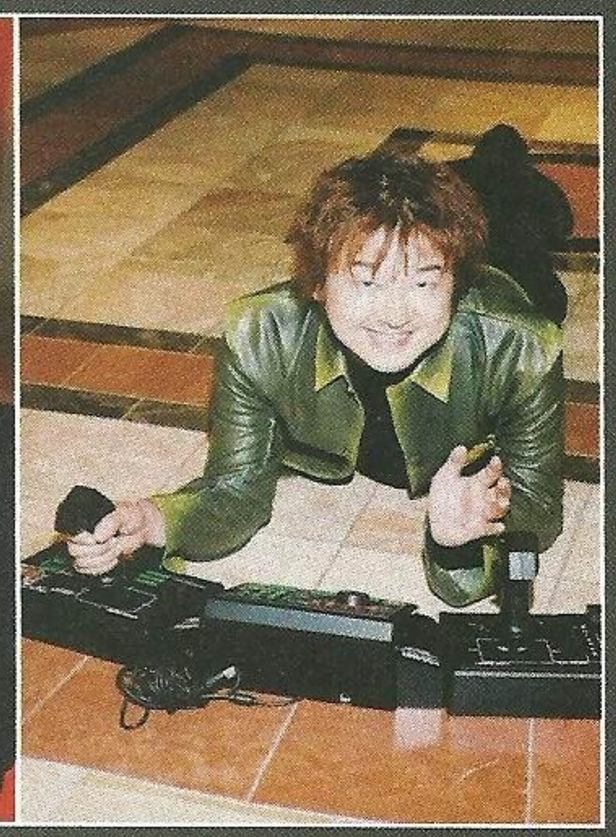
VIEWTIFUL JOE (2 części)
Mistrzowskie, pełne energii i radochy z klepania combosów gry są jednymi z naszych ulubionych.

OKAMI
Prawdziwy testament ekipy Clover i jedna z najpiękniejszych stylistycznie gier na PlayStation 2.

Kiedy popatrzy się na chaos, jaki panował w Capcomie, to można stwierdzić, że w tej firmie wszystko kręci się wokół Resident Evil oraz gier, które firma opracowała na jego podstawie. Atsushi rozpoczął pracę jako członek zespołu o nazwie „Resident Evil 1.5”, jednak ekipę szybko przemianowano na „Resident Evil 3 team”. Kiedy na rynku pojawiło się PlayStation 2, Capcom doszedł do wniosku, że zespół RE3 zacznie pisać RE4, trójeczkę dokończy inna ekipa, zaś Atsushi najlepiej zajmie się eksperymentalnym projektem o nazwie Devil May Cry. I tak to się zaczęło – a historyjkę o tym, jakoby pomysł na DMC zrodził się podczas testów Resident Evil, gdy trafiony kulą zombiak niespodziewanie pofrunął wysoko w powietrze, znamy nie od dziś. Żeby było śmieszniej – Atsushi nigdy nie grał w finalną wersję Resident Evil 4 – zdaniem Waszym (i nie tylko) – jednej z najlepszych gier na konsole odchodzącej generacji. „Możecie pytać mnie, co sądzę o RE4, ale nigdy nie będę wiarygodnym źródłem informacji. Kiedy Shinji pisał tę grę, często odwiedzałem go i grałem w któryś z testowych poziomów, ale zawsze byłem na tyle zajętym człowiekiem, że nie miałem czasu posmakować całości. Dodam jednak, że jeśli człowiek choć trochę zna się na programowaniu konsol, to przyzna, że Mikami dokonał cudu.”

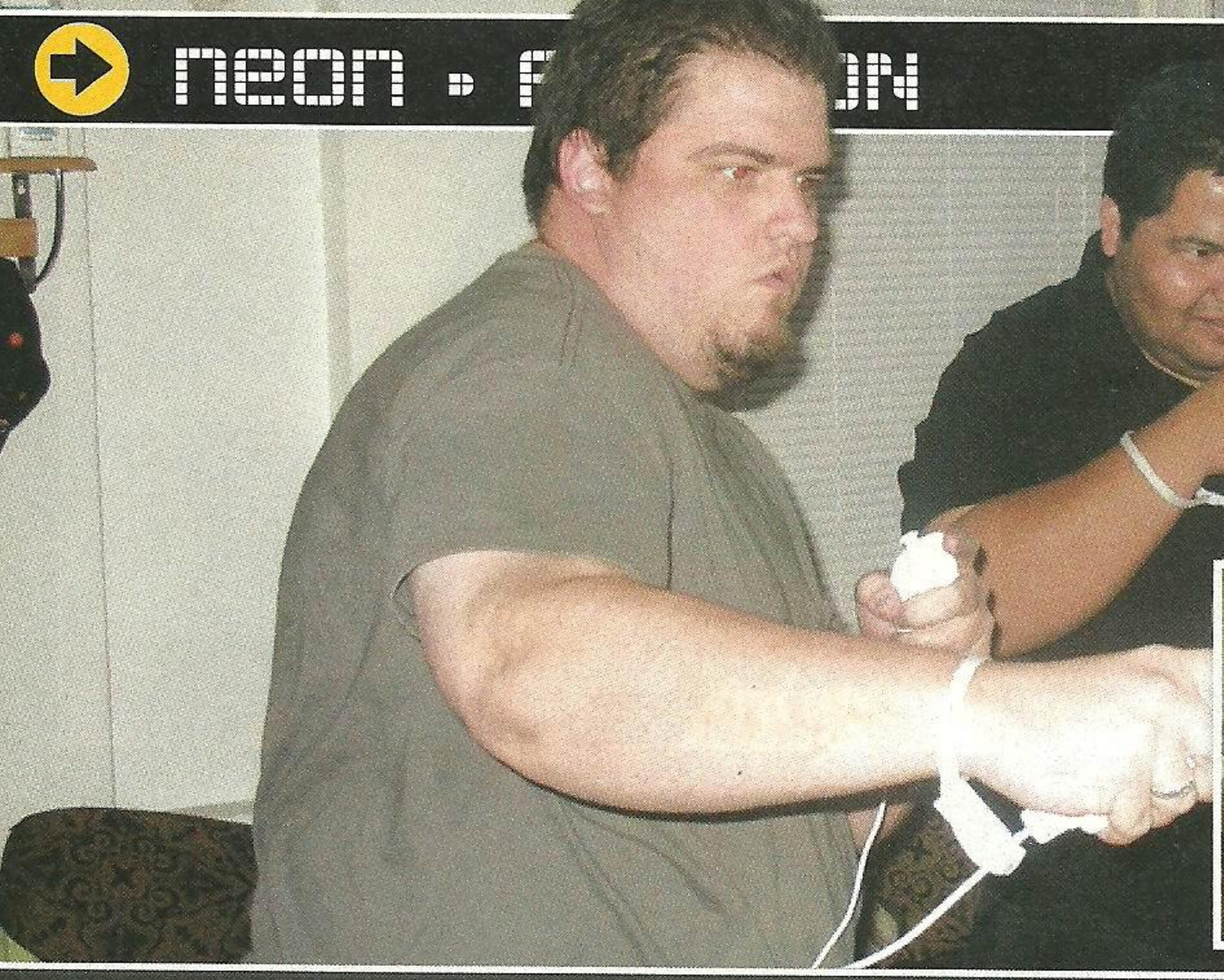
Clover Studio to dziecko Atsushiego Inaby i Shinjiego Mikami, którzy już w 2002 roku wpadli na pomysł stworzenia firmy w firmie, ale takiej, która zajmie się pisaniem unikalnych, wyłącznie oryginalnych gier. Coś jak Kojima Productions – zespołu funkcjonującego wewnątrz Konami, o którym czytaliście w poprzednim numerze Neo Plus. Ostatecznie Clover Studio powstało w roku 2004, a najważniejszymi w nim ludźmi od początku byli obaj założyciele oraz Hideki Kamiya – projektant i twórca Devil May Cry, czyli sami wizjonerzy. Atsushi tryskał pomysłami na gry, problem w tym, że jego wizje i potrzeby kolidowały z planami wydawniczymi Capcomu. To duża firma, więc siłą rzeczy musi sezonowo wydawać nowe Residenty, DMCki, Street Fightery i inne odgrzewki. Zadaniem Clover było natomiast opracowywanie nowych projektów i przedkładanie ich szefostwu. Wodzem Clover mianowany został Inaba, choć studio podlegało również pod Mikamiego. Aha, ludzie uwielbiają zadawać pytanie, skąd wzięła się nazwa studia – Clover („Koniczyna”). Okazuje się, że jest to wypadkowa nazwisk Mikamiego i Inaby. „Mi” to z japońskiego „potrójny”, zaś „Ba” oznacza listek, drugą teoria głosi, że to skrót od „Creativity Lover” i też pasuje, tyle że nie do loga, którym jest czterolistna koniczyna właśnie (choć nazwiska obu panów to za mało, jak na taką liczbę listków...).

W pewnym momencie Atsushi doszedł do wniosku, że Clover mógłoby zostać czymś w rodzaju tygla kreatywnych programistów, którzy nie mieli do tej pory szczęścia na rynku gier. Wiadomo, im więcej



tęgich głów, tym większa szansa na stworzenie czegoś oryginalnego i nowatorskiego. Z Clover mniej lub bardziej związani byli więc ludzie z Nudemaker (ekipa składająca się z wolnych strzelców, której członkowie współpracowali, jeszcze przed jej zawiązaniem, z Inabą, gdy ten był producentem obu Steel Battalionów na Xboxa, jeszcze w Capcom Production Studio 4) i Grasshopper Manufacture (Killer 7, Samurai Champloo: Sidetracked), ale nie była to ścisła, kontraktowa robota, a raczej kreatywna wymiana pomysłów i wizji. Co ciekawe – obie wymienione przed chwilą ekipy powstały po rozpadzie Human, które pomagało Inabie przy tworzeniu Steel Battalionów... Czyli sami starzy znajomi, hehe. „Spece od zarabiania pieniędzy mówili mi, abym przestał przygarniać te zespoły, korzystał ze sprawdzonych teamów – a najlepiej – zamknął Clover i przestał ryzykować. Tylko nieliczni ludzie w Capcom mówili mi, że robię coś fajnego i naprawdę potrzebnego. Miałem ich pełną aprobatę. Niezależnie jednak od głosów zrozumienia i pomruków niezadowolenia – wiedziałem, że muszę kontynuować moją misję.” Nie zawsze była łatwa– na przykład w pewnym momencie Clover rozpoczęło proces tworzenia Okami w zasadzie od zera, wywalając do kosza niemal wszystko, co już zrobili. „Wraz z Hidekim Kamiyą – reżyserem gry – bardzo szybko wpadliśmy na pomysł, jak Okami wyglądać będzie „w praniu”. Znacznie ciężej było skleić wszystkie nasze wizje w całość, więc w pewnym momencie naszły nas wątpliwości, co robić. Skasować projekt? Dać mu więcej czasu? A może przerobić na zwykłe action RPG? Ostatecznie poświęciliśmy grze tyle czasu, ile było potrzebne i myślę, że była to słuszna decyzja. Natomiast co do sprzedaży... Sądzę, że Okami odniosło sukces nie tylko jako gra, ale także jako produkt. Wnosi mnóstwo nowych elementów, jest oryginalny, pod kilkoma względami nowy i odkrywczy.” – te słowa Inaba wypowiedział już po zamknięciu Clover Studios...

Mimo iż Clover Studios ma na koncie dwie fantastyczne części Viewtiful Joe, kapitalne Okami i zakręcone God Hand, a w składzie potężnych twórców zdolnych góry przenosić – w październiku 2006 roku Capcom zamknął studio. Dlaczego Clover spotkał taki los? Podobno dlatego, że gry sprzedawały się słabo – mimo iż ciężko o bardziej oryginalne i miodne pozycje. Ale ta decyzja musiała zapaść chyba jeszcze przed premierą Okami i God Hand w Stanach Zjednoczonych (tej drugiej zresztą także w Japonii), bo podobno Inaba już w czerwcu 2006 odszedł w ogóle z Capcomu, zresztą razem z Hidekim Kamiyą, reżyserem Okami i twórcą DMC... zaczynam się nieco martwić o jakość Devil May Cry 4... Tak więc teoria o słabej sprzedaży nie do końca mnie przekonuje – być może rzeczywiście w Japonii Okami sprzedawało się beznadziejnie, ale rozganiać ekipę zanim nadejdą wyniki z innych kontynentów, na dokładkę tuż po premierze ich najnowszej gry? Jak było naprawdę – tego pewnie się nigdy nie dowiemy, o ile Inaba nie zdradzi czegoś w jednym z kolejnych wywiadów. Tak czy inaczej, jeszcze długo tęsknić będziemy za czterolistną koniczynką od Capcom, choć o Inabie usłyszymy zapewne już niebawem, przy okazji jakiegoś nowego, nieodmiennie ambitnego i wykręconego projektu. ■■ Matt



GRANIE W POŁAMANIE

JESTEŚ ZMĘCZONY GRAMI? POMYŚL, ŻE DOTĄD ZBYT DŁUGIE ŚLĘCZENIE PRZED TELEWIZOREM Z KONTROLEREM W ŁAPACH MOGŁO SKOŃCZYĆ SIĘ, CO NAJWYŻEJ PRZEKRWIONYMI OCZAMI, ZLASOWANĄ MÓZGOWNICĄ CZY SPUCHNIĘTYMI KCIUKAMI.

Drastyczne przypadki nadużycia elektronicznej rozrywki zdarzały się nader rzadko. Te czasy – ku naszemu przerażeniu – odchodzą już w zapomnienie. Otóż zauważalna ostatnimi laty tendencja do angażowania różnych partii ciała gracza nabiera tempa. Znany z nich klimat, głownie dzięki Nintendo, trafia już pod nasze strzechy za sprawą Wii, nowego dziecka japońskiej korporacji wyposażonego w perwersyjny pilot, który przy odrobinie wyobraźni zamienia się w kij do golfa, miecz, a nawet karabin. Tak! Wreszcie otrzymaliśmy prawdziwą zabawkę dla dzieci z pomocą której możemy unicestwić nasze otoczenie, innego gracza, a nawet samodzielnie wykończyć się w jakiś perfidny sposób. Czy to nie cudowne?

"Tańcz głupia, tańcz"

Moda na wykorzystanie „fizycznego" interfejsu w grach nie zaczęła się od EyeToya, Guitar Hero i Wiilota. Tkwiący w tym rozwiązaniu potencjał prawdopodobnie najlepiej do tej pory ukazała licząca ponad 40 pozycji seria gier od Konami. Ruch to nie zawsze zdrowie. Żadnej argumentacji na to twierdzenie z pewnością nie wymaga już pewna 15-latka, która tańczyła do upadłego. Dosłownie. Kimber Wilson z Omaha śmigała w Dance Dance Revolution w jednym z lokalnych salonów, aż zasłabła. Jak się okazało, dostała zawału. Zanim jednak odsądzicie poczciwego DDR'a od czci i wiary, warto nadmienić, iż lekarze stwierdzili u dziewczyny wrodzoną wadę serca. Życie niewiasty uratował defibrylator, wyposażony w dwie elektrody ulubiony swego czasu wynalazek każdego porządnego scenarzysty filmowego pragnącego wstrząsnąć widzami. Wynalazek, który w przyszłości być może będzie wchodził w skład podstawowych akcesoriów każdego szanującego się użytkownika gier video. Już czas, aby przyzwyczaić się do regularnych zaników podstawowych objawów życia i nauczyć się zasad udzielania pierwszej pomocy. Czas zapomnieć też o graniu w samotności, gdyż następnym razem możesz nie mieć przy sobie pomocnej dłoni. W takim przypadku – Game Over..,

Wejście Wii

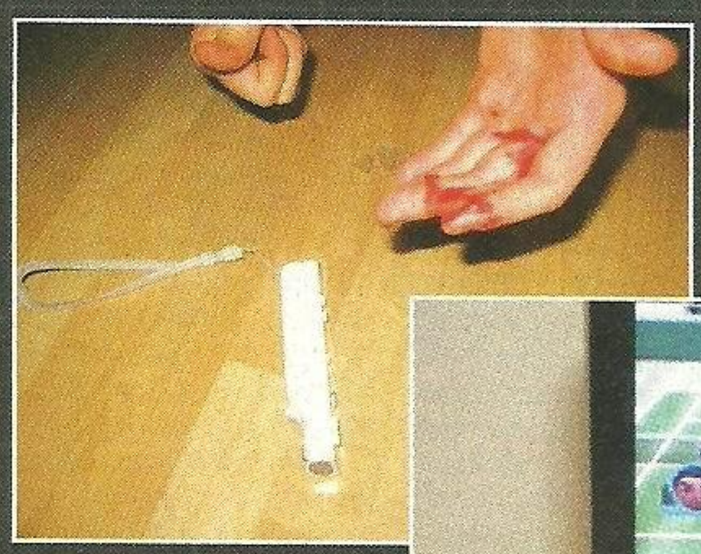
Maszynka Wielkiego N traktowana jako środek, który zapobiegnie tęgim posturom, póki co wprowadziła jedynie nową jakość w dziedzinie kontuzji odnoszonych podczas czerpania przyjemności z gier video. Za oceanem ludzie powszechnie uskarżają się na zakwasy i bóle mięśni po sesji w Wii Sports. Perrin Kaplan z Nintendo replikuje: „[Wii] nie zostało stworzone jako suplement do programu ćwiczeń Jenny Craig (amerykańskiej propagatorki odchudzania się - przyp. N+). Jeśli ludzie zaczynają się pocić może potrzebują więcej ćwiczeń." I ćwiczą – tak jak po premierze w 1982 roku kultowego „Wejścia Smoka" z Brucem Lee. Wówczas to całe rzesze fanów mistrza łamały sobie wszystkie możliwe części ciała zapisując się na zajęcia ze sztuk walki. Niemniej spektakularne zdarzenia miały miejsce po premierze Wii – lekarze ze Stanów Zjednoczonych, Singapuru, Japonii, Australii i Wielkiej Brytanii (czyli krajów do których dostarczono najwięcej egzemplarzy konsoli) błyskawicznie odnotowali nadejście nowej fali tzw. „powtarzalnych urazów fizycznych" (RSI) porównywalnej tylko do wcześniejszego upowszechniania się telefonii komórkowej (a w zasadzie pisania SMSów kciukiem).

W pakiecie z Wii dostajemy książeczkę, liczący 17-stron podręcznik, co i jak robić, by bawiąc się konsolą i jej kontrolerem nie spowodować trwałych uszkodzeń sobie lub otoczeniu. Nie każdy się jednak do niej stosuje, nie każdy też zakłada na nadgarstek opaskę podtrzymującą Wiilota w dłoni, a jej brak czasem kończy się tragicznie...

WiiHaveaProblem.com

Wszystko zaczęło się już na dwa dni od światowej premiery Wii, kiedy internetowe forum Nintendo zapełniło się zdjęciami delikwenta, który poharatał sobie kończynę, bo pilocik wyślizgnął mu się z garści i uderzył w lampę. Chwilę później pojawiły się fotki zniszczonych telewizorów, laptopów, szafek, okien oraz zbroczonych krwią ścian i podłóg. Na tym nie koniec – fani szybko postanowili udokumentować zjawisko otwierając serwisy internetowe Wilnjuries.net i WiiHaveaProblem.com zbierające ich mrożące krew w żyłach historie pierwszych chwil kontaktu z jedną z trzech platform nowej generacji. Wspomnimy tylko o kilku sympatycznych przypadkach.

WSZYSTKO ZACZĘŁO SIĘ JUŻ NA DWA DNI OD ŚWIATOWEJ PREMIERY WII, KIEDY INTERNETOWE FORUM NINTENDO ZAPEŁNIŁO SIĘ ZDJĘCIAMI DELIKWENTA, KTÓRY POHARATAŁ SOBIE KOŃCZYNĘ, BO PILOCIK WYŚLIZGNĄŁ MU SIĘ Z GARŚCI I UDERZYŁ W LAMPĘ.



I tak oto pewne małżeństwo podczas entuzjastycznej zabawy w tenis postanowiło wymierzyć sobie kilka razów kontrolerami. Jeden pan złamał sobie rękę podczas prób bicia swoich własnych rekordów w prostych, ale wciągających tytułach od Nintendo. Kiedy indziej trzech gości, w pewnym sklepie, śmigało na Wii w baseball – nieszczęśliwie, jeden z nich zamachnął się z taką siłą, iż wypadła mu łapa ze stawów i zerwał sobie kilka ścięgien. Na zdjęciach możemy znaleźć też wysunięte ze stawu kolano tajemniczej damy, która nieszczęśliwie bawiła się w butach na obcasach. Świat obiegły też zdjęcia uśmiechniętej dziewczyny pewnego fana nowej Zeldy, nie byłoby w tym nic dziwnego, gdyby machając „mieczem" nie podbił jej przypadkowo oka.

Załóż opaskę, zapnij pasy

Nowe możliwości, nowe zagrożenia – oto, co niosą nadchodzące czasy. Niepokojące wypadki zmusiły giganta z Kyoto do podjęcia akcji wymiany 3,2 milionów opasek do kontrolerów Wii. Stworzone z mocniejszych materiałów mają zwiększyć bezpieczeństwo użytkowników konsoli. Do tego spośród wielu zaleceń przebija się jedno nader interesujące – firma zaleca robienie co kwadrans przerw od zabawy. Przerw na co? Na odpoczynek przy „małym co nieco", na ergonomiczne rozstawienie telewizora, fotela i innych elementów otoczenia, na skorzystanie z defibrylatora?

Ganon & Klecha ■■

CZYTELNICY NADESŁALI

SIŁA NAPĘDOWA, CZYLI TO, CO NAS NAKRĘCA

„Zajrzyj w siebie! W twoim wnętrzu jest źródło, które nigdy nie wyschnie, jeśli potrafisz je odszukać" – Marek Aureliusz (Marcus Aurelius Antoninus, 121 – 180)

Owo pamiętne zdarzenie, oczywiście w mojej mikroskali, miało miejsce gdzieś około piętnastu miesięcy wstecz. Wydarzyła się bowiem mała tragedia, która zmieniła moją małą historię. Podczas laitowej sesyjki w Killzone, cośkolwiek paskudnie zamrugał obraz na ekranie mojego telewizora. A potem zgasł. Mały szok, chwila konsternacji i szybka wymiana na mniejszy w celu sprawdzenia, czy to czasem nie konsola.

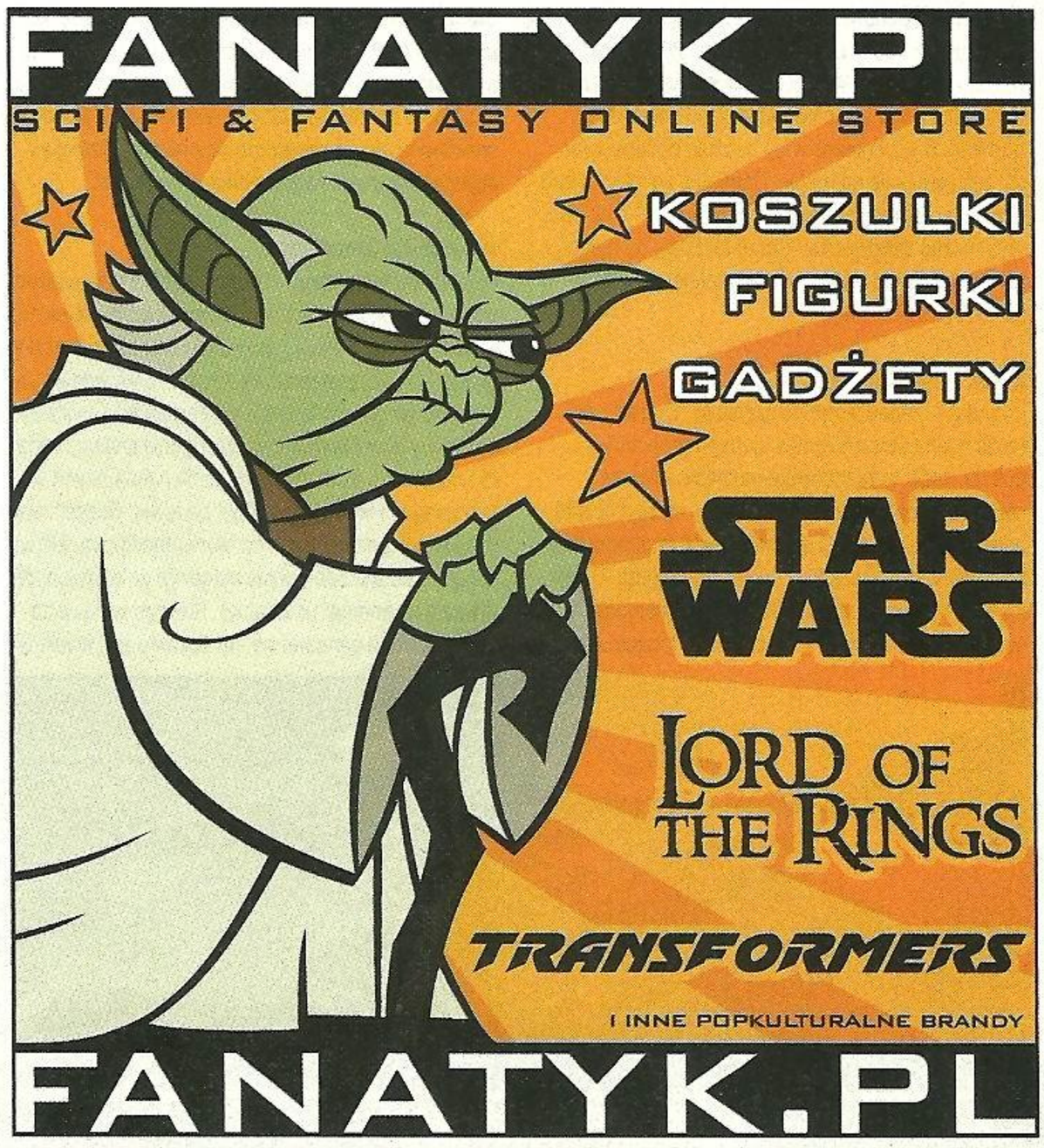
Czemu piszę o tak banalnej historyjce? Ponieważ to zdarzenie pokrzyżowało totalnie moje szyki. Mój plan wyglądał następująco. Ów padnięty telewizor miał mi jeszcze posłużyć przez około rok z małym okładem, do czasu, aż telewizory, które mnie dość poważnie interesują, będą dostępne w ludzkich cenach. Mowa oczywiście o tych wszystkich fajnych, cienkich ekranach wszelkiej maści, które na ten przykład można powiesić na ścianie. Jako przyszły nabywca PLAYSTATION 3, rozglądam się tylko za sprzętem zdolnym pokazać mi wszystko, co ta konsola może zaoferować. Czyli Full HD. Nie mniej. A że, niestety, w owym czasie ceny tych telewizorów były zbyt wygórowane, jak na moje skromne w tej skali zarobki, to musiałem kupić nowy, ale „zwyczajny" telewizor CRT.

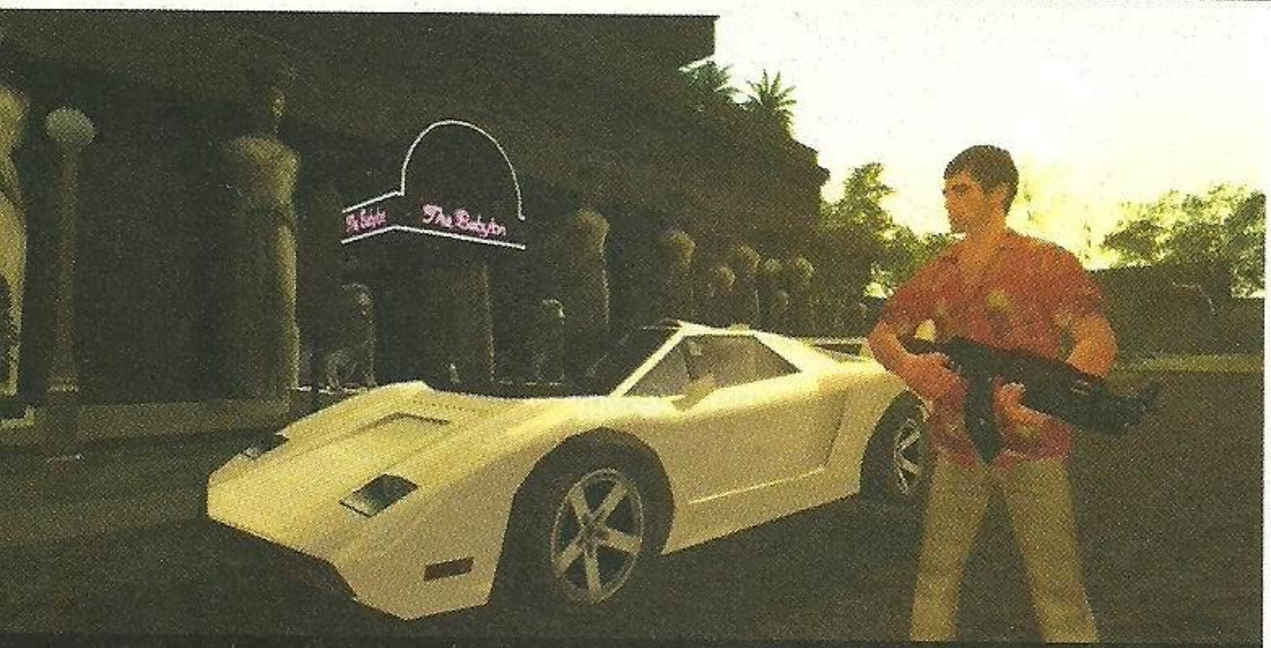
Nie narzekam, sprzęt jest super. Niezły kineskop, oczywiście stuhercowy i ma tylko jedną wadę – rozdzielczość. Wypadałoby, aby ten sprzęt pomieszkał u mnie trochę, bo o zmianie na razie mogę zapomnieć. I tu właśnie jest pies pogrzebany. Zapoznałem się z testem PS3 w Neo+, potem, jako iż założono mi w końcu szybkie łącze, z prędkością światła przejrzałem ogromną ilość newsów i opinii o sprzęcie, który ma mnie wprowadzić w nową erę rozrywki, prawdziwym next-genie. Nie będę ukrywał, iż strasznie się w temat PS3 wkręciłem. Z prostej przyczyny – z PlayStation jestem od jej początków. Na szaraku walczyłem do upadłego, pomimo posiadania również Nintendo 64, które darzyłem większą estymą. Jako iż grałem naprawdę dużo wcześniej, to czasy panowania tych maszyn uważam za prawdziwy renesans giercowania po latach ogromnej umowności epoki 2D – tego gotyku w sztuce, do jakiej zaliczam elektroniczną rozrywkę. Po latach renesansu grania, nastaje era PS2. W moim rankingu epok giercowania, jest to barok, okres ogromnych kontrastów. W XVII stuleciu niektórzy myśliciele głosili, że ludzie w życiu powinni kierować się rozumem i doświadczeniem. Pod tę zasadę można podciągnąć zachowanie znacznego procenta osób, które zakupiły pleja drugiego. Doświadczeniem – ponieważ grali na szaraku. Rozumem – dokonali świadomego wyboru, jeżeli nie ulegli reklamie, jaka towarzyszyła startowi tej platformy, a przekonały ich do zakupu gry na tę platformę. Ja osobiście się nie zawiodłem.

No i czasy nam współczesne. Czy można nazwać je oświeceniem? Na tym etapie raczej nie, ale pożyjemy, zobaczymy – być może zasłużą na to zaszczytnie miano. Dlaczego zatem wkręciłem się w temat PS3? Z prostej przyczyny. Wszystko, co wyżej opisałem, dotyczy również mnie. Zawsze kierowałem się zasadą, iż ważne są gry. To zawsze był decydujący element. Tylko w życiu nie jest to takie proste, no bo jak sprawdzić jakość tych gier? Jakby nie było, to dopiero upływ czasu pozwala dostrzec, potęgę lub ewentualną nędzę danej platformy, a ja nie mam sił czekać, dajmy na to dwóch lat, aby się przekonać czy warto. Moje wcześniejsze doświadczenia z marką PlayStation pozwalają z dużą dozą prawdopodobieństwa, ba, graniczącą z pewnością, zakładać, że i tym razem nie będzie można mieć zastrzeżeń, co do jakości jej najmłodszej latorośli.

A po drugie, czy można się oprzeć tym zapowiedziom? Pewnie można, ale pierwszym grom na tę platformę już nie. Resistance wypalił mi część płata przedniego. Wczesna wersja kwintesencji nowej generacji, a potem może już być tylko lepiej. Motostorm? Nie do uwierzenia, że tak może wyglądać gra na start systemu. Fakt, widziałem tylko screeny z netu, ale dokładając do tego wstępne testy ekipy n-plusa, łykam wszystko.

No i najważniejsza nowinka w temacie konsol, czyli pełne wsparcie dla szeroko rozumianych mediów. Miód, słód i orzeszki. Jeszcze nie wiem jak wytłumaczę mojej żonie zmianę konsoli, no i zmianę TV na 42 cali LCD, oczywiście Full HD. Oj, będzie się działo w nowym roku. A wszystkim wietrzącym, iż jest to tekst sponsorowany, mogę tylko współczuć, że nie mają w sobie takiego żaru, jaki rozgorzał w mojej głowie. I to jest w tej pasji najpiękniejsze, że pomimo tylu lat obcowania z ogromną ilością sprzętów do grania, nadal jestem w stanie lekkiego zaślepienia napalać się na nowy sprzęt. Oby na nowe gierki jeszcze bardziej, czego Wam życzę w tym przełomowym roku dla naszej branży. A wszystkim wyznawcom innej marki powiem tak – zamieńcie w tekście nazwę PLAYSTATION na taką, jaka Wam odpowiada i poczujcie ten żar. Zresztą za chwilę wybieram się na partyjkę przy nowym Gacku, czyli Wii, i może zrewiduję liczbę planowanych zakupów konsol w nowym roku. T.L. ■■





GANGSTA'S PARADISE

SCARFACE: THE WORLD IS YOURS cz. 2

Scarface nie jest grą krótką, ani łatwą. Ta gangsterska epopeja dla dorosłych pod wieloma względami przewyższa komiksowy świat GTA, choć oczywiście, jako cały produkt, nie może równiać się z dziełem Rockstar. Oto druga i ostatnia część opisu przejścia gry. / Flik

SOUTH BEACH

■ Macau Fast Food

Właściciel ma problemy ze zdobyciem pewnego kulinarnego rarytasu – płetw rekinów. Musisz mu pomóc, ochraniając motorówki rybaków z pokładu helikoptera. Staraj się niszczyć łodzie piratów, zanim te zbliżą się do eskortowanej motorówki (obserwuj mapę). Nie powinieneś mieć z tym większych problemów (w łapach masz potężny CKM), tym bardziej, że łodzie gangoli pojawiają się tylko wtedy, gdy goście na motorówce zarzucają wędki. Misja zakończy się sukcesem, gdy rybacy złapią odpowiednią ilość rekinów.

■ Chi Peso Trattoria

Musisz ochronić właściciela przed gangsterami, którzy napadli właśnie na jego lokal. Wybiegnij za grubasem na zewnątrz i rozwal bandytów wylewających się z furgonetki. Teraz wejdź na dach (schodki są z drugiej strony budynku) i zacznij wysadzać (granatnikiem) podjeżdżające pod Trattorię samochody. Kiedy oczyścisz teren, zbiegnij na dół do restauracji. Mafijni żołnierze zaczną włazić do środka z obu stron (wejściami od ulicy i od podwórza) powinieneś więc bacznie obserwować ich rozlokowanie na mapie. Pamiętaj, że musisz być blisko ochranianego gościa i w pierwszej kolejności wykańczać bandziorów, którzy strzelają do niego. Kiedy padnie ostanie z nich, właściciel zgodzi się sprzedać Ci Trattorię.

■ The Swansong Hotel

Pogadaj z menadżerem na zapleczu. Wygląda na to, że trzeba uciszyć sprawiającego problemy gościa. Jedź w zaznaczone na mapie miejsce i przy betonowym molo pozbądź się niezbyt licznej ochrony. Teraz wsiądź do motorówki zacumowanej z prawej strony i ruszaj za uciekającym puto. Dzięki zamontowanym na łodzi potężnym karabinom w kilka sekund zmienisz jego motorówkę w płonący wrak.

■ Sun Ray Hotel Redux

Przed rozpoczęciem misji zaparkuj któryś z szybszych samochodów (może być Fellini) tuż przed wejściem do hotelu. Teraz wejdź na piętro (flashback) i pogadaj z dilerem. Kiedy zacznie się strzelanina, rozwal wszystkich gangoli i czym prędzej wskakuj do swojej bryczki. Ruszaj za uciekinierem i nie pozwól mu uciec (ma pieklenie szybki wóz – Rattler). Po chwili dotrzecie na wyspę położoną na środku mapy. Diler przesiądzie się do helikoptera i zacznie lecieć na północ. Musisz podążać za nim, skacząc samochodem po dryfujących barkach (podobnie jak to miało miejsce w misji U-Gin Shotgun Bar). Kiedy znajdziesz się po drugiej stronie zatoki, helikopter zawiśnie na chwilę w powietrzu. Wykorzystaj ten moment i ładuj w niego ile wlezie (najlepiej z kałacha). Po kilku seriach spowita płomieniami maszyna powinna zacząć lot ku nieuchronnemu spotkaniu z Matką Ziemią.

Aby pchnąć fabułę do przodu, musisz zdobyć jeszcze 30 procent dzielnicy South Beach. Zajmij się misjami Turf – wykonanie każdej z nich daje Ci 5 procent terenu. Kiedy „Południowa Plaża" będzie w całości należeć do Ciebie, pozostaje Ci tylko wywindować swoją reputację na poziom 6 kupując odpowiednio dużo luksusowych towarów.

■ Shoreline Storehause

Podejdź do magazynu – okaże się, że brama wjazdowa jest zamknięta. Jednak z prawej strony (obok muru okalającego posesję) powinieneś zobaczyć górkę, po której można wjechać do środka. Zadzwoń po samochód (w grę wchodzi tylko Stampede) i wykorzystując wyżej wspomniane wzniesienie wskocz na teren magazynu. Rozwal wszystkich pałętających się tam gangoli i właź do budynku po lewej. Oczyść wnętrze i wejdź po schodach do biura menedżera. Zlikwiduj go i ruszaj na dół, przez magazyn do samochodu (uważaj na komitet powitalny). Siedząc w aucie zabij wszystkich gangsterów, po czym ruszaj wąskim przesmykiem między budynkami, na nabrzeże. Teraz musisz jak najszybciej zatopić dwie motorówki gangoli. Zauważ, że jeśli przez dłuższą chwilę pływa jedna, to zaraz dołącza do niej druga – musisz się więc sprężać. Gdyby w trakcie misji Twój samochód został poważnie uszkodzony, zamów go telefonicznie jeszcze raz.

■ Up-Load

Jedź na nabrzeże i pogadaj z Maribel. Okaże się że musisz załatwić trzy ciężarówki do przetransportowania towaru. Zadzwoń po samochód (Stampede) i ruszaj we wskazane miejsce, rozwalając po drodze wszystkich gangoli. Kiedy podjedziesz do ciężarówki, osłaniaj kierowcę, by mógł spokojnie wsiąść i odjechać. Teraz musisz niestety opuścić samochód. Ruszaj w kierunku zaznaczonego miejsca, systematycznie likwidując gangsterów (chowaj się za czym tylko można i nabijaj sobie pasek rage). Kiedy dotrzesz do kolejnego magazynu, oczyść sobie najpierw drogę granatnikiem, a dopiero potem wejdź do środka. Odpal rage`a i zabijając wszystkich w zasięgu wzroku przedrzyj się do kolejnej ciężarówki. Znowu osłaniaj kierowcę, a kiedy odjedzie zamów telefonicznie samochód (Stampede oczywiście). Ruszaj dalej do ostatniego hangaru (jego lokalizacja pojawi się na mapie). Zlikwiduj wszystkich przed wejściem i wjedź do środka, by dokończyć dzieła zniszczenia (nabijaj pasek rage`a). Kiedy padnie ostatni gangol, ruszaj po schodkach na piętro, gdzie czeka Cię walka z bossem – przydupasem Nacho. Skurczybyk jest tchórzem: po oddaniu kilku strzałów chowa się za ściankę (niestety nie można do niego podejść) i wysyła swoich ochroniarzy. Najszybciej pozbędziesz się go za pomocą bazooki. Wystarczy że wyczekasz moment, gdy boss się wychyli, odpalisz tryb furii i zaczniesz posyłać mu wybuchowe prezenty. Gdyby mimo to utrzymał się na nogach „dokończ go" przy użyciu Deagle lub AK-47.

■ Deliver

Pogadaj z Loganem, aby rozpocząć misje. Pierwsza cześć jest w miarę łatwa: musisz odstawić skradzioną ciężarówkę do magazynu zaznaczonego na mapie. Na początku jedź bardzo powoli, by nie zgubić jadącego za Tobą ochroniarza. Kiedy wjedziesz na autostradę, dostrzeże Cię wrogi gang. Daj po garach i staraj się jak najszybciej dojechać do magazynu. Jeśli twój ochroniarz był cały czas blisko Ciebie, to powinien teraz skutecznie spowolnić pościg. Kiedy zaparkujesz ciężarówkę w oznaczonym miejscu, wysiądź i zamów telefonicznie najszybszy samochód jakim dysponujesz. Wskakuj do środka i ruszaj w stronę dzielnicy Little Havana (zignoruj komunikat informujący Cię, że masz wracać na nabrzeże). Po chwili dostaniesz telefon z informacją, że ciężarówka Maribel ma kłopoty i musisz jak najszybciej ruszyć jej na pomoc. Całe szczęście, że już jedziesz w tym kierunku. Kiedy dotrzesz na miejsce (most), wyjdź z wozu i pozbądź się wszystkich napastników (uważaj na zdrowie babki). Przed Tobą najtrudniejszy kawałek misji – jeśli zostaniesz na moście zbyt długo, zjawią się gliniarze, jeśli odjedziesz od razu – ruszy za Tobą pościg (który podziurawi Twój samochód w kilka sekund). Musisz działać szybko: wysadź dwa najbardziej oddalone od ciężarówki samochody gangoli. Teraz zlikwiduj kolejną falę gangsterów i wsiadaj do ciężarówki. Pamiętaj, że odjechać możesz tylko wtedy, gdy Mirabel siedzi obok. Ruszaj jak najszybciej w kierunku magazynu – przez chwilę nikt nie powinien Cię gonić. Jeśli w końcu pojawi się pościg, spróbuj od razu zabić kierowcę goniącego Cię samochodu. Gdyby to nie skutkowało, postaraj się zgubić ogon wjeżdżając w wąskie, kręte podwórka. Dotarcie do magazynu kończy misję.

Zajmij się swoja reputacją. Kiedy osiągniesz 7 poziom, odblokujesz dzielnicę North Beach.

NORTH BEACH

■ Angel Dust Donut Shop

Skorumpowani gliniarze żądają darmowych pączków i kawy – czas z tym skończyć! Kiedy znajdziesz się w radiowozie, ruszaj jak najszybciej przez czerwone bramki. Po chwili, wraz ze ścigającymi Cię policjantami, dotrzesz na autostradę. Funkcjonariusze będą próbowali Cię spychać z drogi, więc staraj się lawirować między samochodami (czasami dobrą metodą okazuje się puszczanie gliniarzy przodem). Kiedy w końcu zjedziesz z autostrady, przejedź jak najbliżej stacji paliw (będzie po twojej lewej stronie). Kilka radiowozów uderzy w dystrybutory i eksploduje. Kontynuuj ucieczkę, a po chwili dostaniesz się na teren portu (uważaj, bo łatwo przeoczyć checkpointy!). Teraz musisz wjechać na biegnącą wzdłuż estakady wąską kładkę z torowiskiem (policjanci powinni tymczasem wpaść na zbiorniki z paliwem stojące obok). Kiedy znajdziesz się na torach, rozpędź się i… skocz. Brawo – policjanci mogą pogadać z rybami,.

■ Whippet Gambling

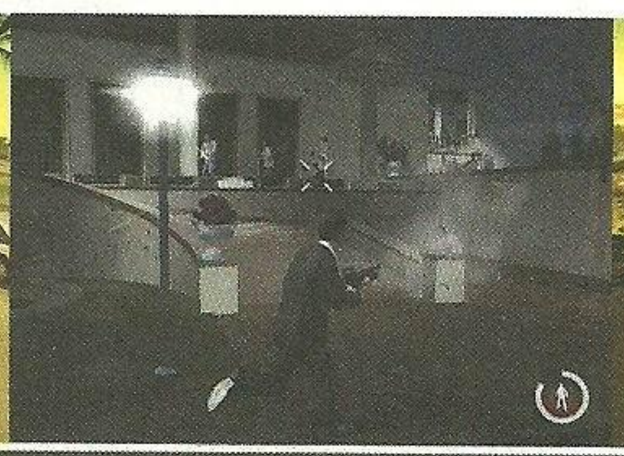
Jeden z dłużników nie kwapi się z oddaniem należności – trzeba mu o niej przypomnieć. Weź szybki wóz (Rattlera) i udaj się w oznaczone miejsce. Kiedy zobaczysz poszukiwanego gościa – ruszaj za nim. Uderz swoim autem w jego samochód i wyciągnij go z bryczki. Pamiętaj, że na wyłuskanie ogłuszonego pacjenta masz tylko kilka sekund. Jeśli nie uda Ci się za pierwszym razem, spróbuj ponownie. Sposobu na „stłuczkę" nie możesz jednak powtarzać za często, gdyż musisz przejąć wóz dłużnika w jak najlepszym stanie. Kiedy już będziesz siedział w aucie, skieruj się do zaznaczonego na mapie miejsca (uważaj na stan samochodu). Jeśli okradziony puto będzie Cię gonił, możesz spokojnie go zlikwidować. Odstawienie fury do garażu kończy misję.

■ Peninsula Lounge

Ruszaj do właścicielki, a opowie Ci o kolejnym karaluchu, który czeka na rozdeptanie. Po gadce wyjmij broń i wysuń się nieco z biura. Niemalże na wprost powinieneś dostrzec grupkę uzbrojonych vato. Zlikwiduj dwóch najbardziej agresywnych i po filmiku ruszaj za trzecim. Kiedy dotrzesz na przystań, otoczą Cię psychopaci uzbrojeni w piły łańcuchowe. Wycofaj się do klubu (nie daj się otoczyć!) i poślij gromadkę świrów do diabła (nabijając przy okazji pasek rage`a). Wracaj na przystań, odpal tryb furii i rozwal wszystkich pałętających się gangsterów. Wskakuj teraz do motorówki i ruszaj w pościg za uciekinierem. Staraj się trzymać zawsze za jego plecami i nie daj się wymanewrować (piratów możesz olać). Do dyspozycji masz co prawda tylko kałacha, ale kilka celnych serii powinno szybko załatwić sprawę.

■ Stain Jewelry

Weź szybki samochód (Rattler) i jedź do banku. W środku zabij wszystkich gangoli i wyjdź na zewnątrz. Wsiadaj szybko do auta i ruszaj za rabusiami. Uważaj żeby ich nie zgubić i nie daj się osaczyć policjantom – ci ostatni potrafią być naprawdę upierdliwi. W końcu uciekinierzy wjadą na piętrowy parking. Zatrzymaj się poziom niżej i zaczekaj aż gangsterzy będą schodzić. Zlikwiduj po kolei wszystkich (mo-



żesz to robić z samochodu) i pozbieraj to, co zostawili, a misja zakończy się sukcesem.

■ Coco`s Lounge and Disco

Pogadaj z właścicielką – zdaje się, że ktoś bardzo chce wysłać ją na tamten świat. Jak tylko zacznie się misja, wykończ trzech gości, którzy wlezą do kanciapy i wyjdź na zewnątrz (od strony podwórka). Ruszaj teraz na dach (schodki są z lewej) i przed obstrzałem schowaj się za murkiem. Stań twarzą w kierunku ulicy i obróć się nieco w lewo. Snajpera znajdziesz na trzecim (licząc od prawej) zielonym balkonie. Zdejmij go za pomocą karabinu snajperskiego, a za chwilę przyjedzie kolejna grupa gangsterów. Wysadź rakietnicą tyle aut, ile będziesz mógł, po czym ruszaj na dół, w okolice biura Coco. Zaczekaj aż gangole przyjdą do Ciebie i wybij ich co do nogi. Pamiętaj jednak, że nie możesz dopuścić, aby któryś z nich zbliżył się do Coco, gdyż wykona na niej (całkiem efektowną) egzekucje. Kiedy padnie ostatni gangster, biegnij na dach i zdejmij kolejnego snajpera (jest na lewo od zielonych balkonów, na dachu). Teraz ruszaj na dół, by posłać w zaświaty kilku zabójców, po czym znowu wejdź na dach. Snajper będzie tym razem ulokowany po prawej stronie, na trawniku przed budynkiem. Kiedy go zlikwidujesz pojawi się helikopter. Chwytaj za bazookę leżąca obok i zbiegnij na podwórko. Maszyna zacznie krążyć nad Tobą, ale nie będzie mogła ustawić się do oddania strzału. Ty natomiast powinieneś spokojnie wycelować i strącić helikopter. Gdy to zrobisz, ruszaj na dół wykończyć ostatnią falę gangsterów. Teraz po raz ostatni biegnij na dach. Snajper jest bardzo wysoko, na wieżowcu po prawej stronie (gdy staniesz twarzą do podwórka). Ma ogromny zasięg i praktycznie nie ma gdzie się przed nim schować. Namierz go jak najszybciej, wyjmij snajperkę i zakończ jego marny żywot. Uff – koniec misji.

■ Leopard Storage

Przed Tobą kolejna trudna misja. Po filmiku zadzwoń po samochód (Bodog Stampede) i wjedź na teren magazynu, likwidując wszystkich bandziorów w zasięgu wzroku. Skręć w lewo i zdejmij kolejną grupkę gangoli za zielonymi kontenerami z prawej strony (cały czas nabijaj pasek rage). Kiedy padnie ostatni z nich, otworzą się drzwi do dwóch garaży. Jeden jest obok Ciebie z lewej, drugi z tyłu. Poczęstuj ołowiem bandziorów, którzy z nich wylezą i schowaj się w drugim (nie otwieraj na razie zaznaczonej na mapie bramki). Wysiądź z samochodu i zdejmij karabinem snajperskim dwóch snajperów na dachu budynku naprzeciwko. Dopiero teraz otwórz bramkę, a pojawia się dwa helikoptery. Wyjmij karabin (może być SAW lub AK-47) i odpal rage. Jeśli w stanie furii nie uda Ci się strącić obu helikopterów, to zmień szybko broń na rakietnicę i dokończ sprawę. Brawo – zdobyłeś ostatni magazyn.

THE ISLAND

■ The Plantation

Zadzwoń po samochód (Bodog Stampede) i jedź we wskazane miejsce. Musisz ochronić ludzi Sandmana przed gangolami szturmującymi plantację. Zlikwiduj wszystkich piechurów, a po chwili zaczną pojawiać się samochody. Ustaw się w dogodnym miejscu i działkiem zamontowanym na swoim Bodogu zezłomuj wszystkie pojazdy (najlepiej nie zdejmuj w ogóle palca ze spustu). Kiedy ostatni samochód stanie się płonącym wrakiem, dostaniesz informację, że sam „piaskowy człowiek" (dziadek?) jest w opałach. Ruszaj na drugą stronę plantacji (niestety musisz jechać naokoło, aby okrążyć górę) i pogadaj z Sandmanem (będziesz go ochraniał). Teraz zacznie się mayhem. Zabijaj wszystkich gangoli, a szczególnie tych, którzy zbliżą się do Sandmana. Wysiądź z wozu, gdy pojawi się helikopter i jak najszybciej zdejmij go rakietnicą. Gdyby Ci się nie udało, najpierw zlikwiduj desant, który wysadził i poczekaj aż przyleci jeszcze raz. Jeśli po kilkunastu sekundach jatki Sandman wciąż będzie żył, zaliczysz misję.

■ Tranquilandia

Zamów szybką motorówkę (może być Rancing) i zapylaj na wyspę na północy. Kiedy dotrzesz do krętej zatoki, zabijaj gangoli na lewym brzegu dopóki nie zapełni się pasek rage. Wyskocz z łodzi, odpal tryb furii i rozsmarowując mafijnych żołnierzy wejdź do zaznaczonego na mapie budynku. Dopóki tego nie zrobisz, gangsterzy będą wyłazić w nieskończoność (dotyczy to zresztą wszystkich miejscówek w tej misji). Weź paczki z kokainą i zbadaj klatkę (martwy zakładnik), po czym ruszaj dalej wzdłuż brzegu. Kiedy dotrzesz do kolejnego obozu, ustaw się w dogodnej odległości i zdejmuj oponentów ze snajperki tak długo, aż znowu nie nabijesz sobie paska rage. Odpal tryb furii i wbij się do środka, starając się posłać do piachu jak największą liczbę przeciwników (szczególnie tych na wieżyczkach strażniczych). Schowaj się do któregoś domku i stamtąd wykończ resztę pałętających się po obozie gangoli. Pozbieraj paczki z kokainą, uzupełnij amunicję i ruszaj w prawo przez zatopiony most. Dotrzesz do niewielkiej chatki (w środku jest apteczka). Ustaw się obok i za pomocą karabinu snajperskiego zdejmij wszystkich zbliżających się gangoli (jest ich naprawdę dużo). Kiedy na chwilę bandziory przestaną przyłazić, przebiegnij przez most i wejdź między zabudowania. Powtórz schemat z poprzedniego obozu, czyli odpal rage`a i zrób rozpierduchę. Po wszystkim jak zwykle uzupełnij amunicję, zaopiekuj się kokainą i uwolnij zakładnika. Za chatynkami, nad wodą, powinieneś namierzyć motorówkę. Wskakuj do środka i podpłyń w okolice ostatniego obozowiska. Wysiądź na przeciwległym brzegu i przy pomocy snajperki likwiduj gangsterów. Kiedy napełnisz rage`a, wsiądź do motorówki i jak najszybciej dopłyń do drewnianego pomostu (tylko tam można podejść pod strome zbocze). Wyjdź z łodzi, odpal furię i rozwalając gangoli ruszaj pod górę, w stronę zabudowań. Po wysłaniu wszystkich przeciwników na tamten świat i zebraniu ostatniej paczki „koksu" możesz wrócić do motorówki. Zwróć dziób w stronę morza i daj całą naprzód (radzę się spieszyć, na obu brzegach roi się od gangsterów). Misja zakończy się sukcesem, gdy wydostaniesz się na otwarte wody.

Aby dobrać się do Sosy musisz uzupełnić ksywę Tonego (Scarface) o ostatnia literkę, a co za tym idzie – uzyskać 8 level reputacji. Handluj koką i kupuj najdroższe exotics, myśląc o rychłej i słodkiej zemście.

■ The End

Wracaj do Miami i wsiądź do samolotu. To już koniec – czas skopać tyłek Sosie. W łapie masz tylko pistolet (na szczęście to potężny Deagle). Zabij szybko gangoli skradających się z tyłu i zabierz porzuconą przez nich broń (AK-47). Teraz biegnij w południowo-wschodni róg dziedzińca, a znajdziesz tam niewielkie pomieszczenie z apteczką (użyj jej teraz lub zostaw na potem). Ukryty w środku likwiduj szturmujących gangsterów. Kiedy napełnisz pasek rage, wyskocz i zabij jak najwięcej przeciwników pałętających się po murze otaczającym posiadłość. Operację powtarzaj dopóki nie pozbędziesz się wszystkich. Kiedy oczyścisz dziedziniec wyjdź ze swego schronienia i ruszaj w lewo. Zobaczysz, że jedna z furtek wiodących na mur jest otwarta. Skorzystaj z niej, by dostać się na górę, po czym skieruj swe kroki do pomieszczenia ulokowanego z prawej strony. Spotkasz tam starego „przyjaciela" George'a (filmik). Poczęstuj go ołowiem, po czym zabierz bazookę i zejdź z powrotem na dół. Przy jej pomocy wysadź drewniane wrota wiodące do posesji i wejdź do środka. Po krótkiej gadce z Gomezem biegnij co sił prosto, a potem w lewo, do pokoju, w którym stoi łóżko z baldachimem. Zabijaj gangoli, którzy dosłownie wlewają się do środka (niestety jest ich nieskończoność), nabijając sobie przy okazji rage`a. Odpal furię i ruszaj korytarzem, który ciągnie się na zachód. Dotrzesz do schodów – właź na górę i schowaj się w kolejnym pokoju, który znajdziesz z lewej strony (dopiero tu powinien Ci się skończyć rage). Znowu nabuzuj się eliminując zastępy gangsterów i po odpaleniu furii ruszaj po murze w lewo i prosto, by schronić się w pomieszczeniu. Powtórz operację z nabijaniem rage`a i zejdź schodkami w dół. Natkniesz się na Gaspara (furia!). Biegnij za nim – skręci dwa razy w lewo i wlezie do pokoju, który miałeś okazje już odwiedzić (łóżko z baldachimem). Skróć męki temu robakowi i wybij co do nogi resztę jego ludzi (teraz już nie respawnują się w nieskończoność). Musisz to robić tak, by jak najbardziej zapełnić wskaźnik rage, gdyż już za chwileczkę, już za momencik… spotkasz Sosę. Kiedy padnie ostatni gangol, wejdź do zaznaczonego na mapie pokoju, by po krótkiej wymianie uprzejmości stanąć twarzą w twarz ze swym śmiertelnym wrogiem. Jeśli nie masz pełnego rage`a to strzelaj do niego, kryjąc się gdzie się da. W końcu pasek się zapełni, a wtedy naszpikowanie karalucha ołowiem nie będzie już żadnym problemem.

To koniec chico, świat należy do Ciebie!

NA STO PROCENT

Co należy zrobić, aby ukończyć grę na 100%?

- Zlikwidować wszystkie gangi w Miami
- Przejść cały scenariusz
- Kupić wszystkie exotics

BONUSY I DODATKI

Dodatkowe misje i wyścigi nie są w żaden sposób premiowane – dostajemy za nie jedynie kasę, reputację i jaja. Sorry, no bonus.

■ Wyścigi

Oznaczone są czarno–białą chorągiewką. Na mapie można odnaleźć sześć takich miejsc (cztery w Miami i dwa na wyspach), z których każde oferuje serię siedmiu wyścigów. Ich ukończenie nie daje nic oprócz reputacji, kasy i „nabiału". Jeśli marzy Ci się ukończenie wszystkich, to radzę zaopatrzyć się w Rattlera (to chyba najlepszy wyścigowy samochód w grze). Spisuje się on świetnie nawet na terenowych trasach. Poza tym warto zapamiętać jedną zasadę. Kiedy musimy dojechać na metę przed wyznaczonym czasem, lepiej jeździć w nocy (mniej samochodów). Jeśli natomiast ścigamy się z kierowcami sterowanymi przez konsolę, to ruch uliczny jest bardzo pomocny. Komputerowi driverzy to cieniasy i co chwila będą zaliczać czołówki.

■ The Gangland

Oto pierwsza z misji dodatkowych. Weź motorówkę i popłyń na wybrzeże Fountain Rock (południowy kraniec wyspy, przy której stoi tankowiec-kasyno). Przed hotelem powinieneś dostrzec Jamajczyka (ma białą strzałkę nad głową). Zadzwoń po samochód (Bodog Stampede), po czym zagadaj z gościem. Kiedy zacznie się rozróba wskakuj do auta i zlikwiduj wszystkich gangoli (wystarczy, że będziesz jeździł wokół hotelu i strzelał). Po chwili przyjadą dwa samochody. Kiedy się z nimi uporasz zaliczysz zadanie i odblokujesz misję Baggage Check

■ Baggage Check

Menadżer hotelu ma nielichy problem. Podejrzewa, że część z jego prostytutek to przebrani za kobiety transwestyci. Twoim zadaniem jest odnaleźć wśród panienek „prawdziwe" inaczej kobiety. Najlepszym „testem" określającym płeć jest kontrolny kop w… kulki (wypłacany kwadratem). Jeśli prostytutka ucieknie, to znaczy, że wszystko z nią w porządku, jeśli natomiast zwinie się z bólu… no cóż. Staraj się nie biegać na oślep, kopiąc każdą napotkaną panienkę (mogą się wkurzyć i stłuc Cię gazrurką). Lepiej przypatrz się uważnie dziewczynom. „Tranzystory" ubrani są w czerwone spódniczki, białe koszulki, a na głowach mają dwa warkoczyki (błee). Poza tym ich twarze mają wyraźnie męskie rysy. Udanego polowania, hehe.

■ Contra Band

Popłyń na Devil`s Cay – małą wysepkę, na południowy-zachód od wyspy Sandmana. Zagadaj z gościem przy nabrzeżu i wskakuj do motorówki. Płyń we wskazane miejsce, omijając piratów. Kiedy znajdziesz się w doku, jakiś puto ukradnie Ci łódź. Zadzwoń po motorówkę (Cigarette Boat) i ruszaj za złodziejem. Nie strzelaj do niego, gdyż musisz odzyskać łódkę w jak najlepszym stanie (z tego powodu nie ma sensu zamawiać Attack Boat). Najlepiej trzymaj się kawałek za nim. Kiedy pojawią się piraci, wykończ ich i kontynuuj śledzenie. W końcu złodziej wpłynie do niewielkiej zatoczki. Ruszaj za nim i poślij do piachu wszystkich jego pomagierów. Przesiądź się do skradzionej łodzi i ruszaj w kierunku Devil`s Cay. Po chwili przypałęta się helikopter. Strąć go przy pomocy AK-47 (uważaj żeby nie spadł na Ciebie) i kontynuuj podróż. Gdy będziesz przy wysepce, okaże się marynarka wojenna zablokowała dostęp do zatoki. Zacumuj w pewnej odległości i weź z bagażnika rakietnicę. Ruszaj wzdłuż brzegu w kierunku okrętu marynarki, po czym poślij mu kilka wybuchowych prezentów. Kiedy pójdzie na dno, wróć do łodzi i wpłyń do zatoki.

■ Kiddnaped

Przy Venus Bar stoi Jamajczyk – pogadaj z nim. Okaże się, że Kolumbijczycy porwali mu córkę. Bierz samochód (Bodog Stampede) i ruszaj do zaznaczonych na mapie ruin hotelu. Gangoli znajdziesz na drugim poziomie (schody prowadzące na górę są w południowej części). Wykończ wszystkich (uważaj żeby nie trafić zakładniczki) i wraz z dziewczyną wracaj do samochodu. Teraz odwieź ją do ojca (blokady z poustawianych samochodów po prostu wysadzaj), a zakończysz misję. ■■

RPGAMER

CO NOWEGO W FASCYNUJĄCYM ŚWIECIE RPG?

Trzeba przyznać, że grudzień był miesiącem bogatym w wydarzenia związane z grami fabularnymi, na szczególną uwagę zasługuje Jump Festa – cykliczna impreza z anime, mangą i grami video w rolach głównych, organizowana przez Shueisha – wydawcę japońskiego magazynu Shonen Jump! // Dagon

rpgamer@neo-plus.pl

W tym roku hale wystawowe zdominowała firma Square Enix, która wybrała sobie tę imprezę na odpowiednie miejsce do promowania swoich gier, wśród których pojawiły się najbardziej wyczekiwane produkcje firmy, czyli grywany Crisis Core: Final Fantasy VII na PSP, Seiken Densetsu: Heroes of Mana i Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates na Nintendo Dual Screena. Prezentowane również Kingdom Hearts II: Final Mix na PS2. Ale po kolei.

Crisis Core: Final Fantasy VII - Gra stawia na zręcznościowy system pseudo-real-time, gdzie przychodzi nam sterować jedną postacią (w wersji demo był to Zack) i błyskawicznie wciskać do oporu przycisk ataku, wyprowadzając odpowiednie kombosy w przeciwników. Szybkie przemieszczanie pozwala szarpać wrogiem nawet od tyłu, co owocuje większymi obrażeniami i większą skutecznością trafienia. Pod przyciskami R i L umieszczono przewijane menu, które uruchamiamy w czasie akcji, by błyskawicznie wybierać ataki magiczne i zmieniać przedmioty z ekwipunku. Zack potrafi też uskakiwać przed atakami i blokować uderzenia oponentów. Wszystko dzieje się błyskawicznie i sprawia ponoć dużo frajdy, choć o ATB (Active Time Battle) możecie zapomnieć. W grze nie jesteśmy też przenoszeni na osobne pole walki, gdy dochodzi do przypadkowych spotkań, gdy trafimy na losową walkę – najzwyczajniej w świecie pojawiają się przed nami wrogowie i zaczyna się nieubłagane mashowanie i nabijanie kombosów. W czasie potyczek napełniają się nam specjalne wskaźniki, które pozwalają wyprowadzać mocniejsze ataki magiczne, co kojarzy się trochę z Limit Breake'ami z głównej odnogi serii. Gra zapowiada się na niedoścignionego wzór, jeśli chodzi o oprawę – śliczne efekty specjalne, ładnie wymodelowane postaci, animacja – cud miód. Chyba lepszej graficznie pozycji nie znajdziecie na kieszonkowych konsolach. W końcu to Square Enix.

Kingdom Hearts II: Final Mix – jest to nic innego, jak japońska wersja Kingdom Hearts II z kilkoma dodatkami, jak nowe miejscówki, ubrania, sekrety i sceny. Co ciekawe, po trailerze tej produkcji, w zamkniętej sali kinowej Square Enix, pojawił się tajemniczy napis NEW PROJECT START IN 2007. Co może oznaczać, że trzecia cześć przygód Sory jest już w drodze.

Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates – prezentowane w wersji grywalnej pozwalało wcielić się w jedno z dwójki bliźniąt nazywających się Yulie i Cherinka. Eksplorację podziemi poprzedzała scenka pokazująca tajemnicze monstrum sunące poprzez brunatno-purpurową mgłę. Grać się dało tylko Yulie (chłopak) w pojedynczym grobowcu, gdzie panowała swoboda wyboru ścieżki postępowania i nie ograniczała graczy jednoliniowa droga. Co chwilę trzeba było bawić się specjalnymi dźwigniami i mechanizmami otwierającymi przeróżne drzwi w podziemiach. Co ciekawe, w grze umieszczono mówione dialogi, co w przypadku gier na Dual Screena jest rzadkością. Brzmi to bardzo sympatycznie i nie ogranicza się tylko do sporadycznych momentów. Postaci przemawiają na każdym kroku, choć momentów z tekstem pisanym też nie zabrakło. Sterowanie i system gra odziedziczyła po poprzedniczce z GameCube, gdzie pod jednym przyciskiem mamy atak, pod drugim zaś podnoszenie przedmiotów, przeszukiwanie wrogów itp., do tego dochodzi jeszcze możliwość skakania. Za to stylusem operuje się w dolnym okienku menu, by wybierać elementy ekwipunku i nimi dysponować. Nie będzie to żaden skomplikowany RPG, nie łudźmy się, ale jak na zręcznościową odnogę serii – całkiem przyjemny tytuł. Podczas show prezentowano również demo multiplayerowe gry.

Dragon Quest IX – Największa niespodzianka imprezy. Square Enix zapowiedziało kolejną część Dragon Questa na... DSa. Ci, którzy spodziewali się gry na konsolach nowej generacji muszą się teraz porządnie zastanowić. Widać, jak wielkie znaczenie mają teraz wśród developerów kieszonsolki, skoro decydują się oni na tak drastyczne kroki. A są to kroki bardzo przemyślane, pomyślcie tylko – najlepiej sprzedająca się seria Japonii na najlepiej sprzedającą się konsolkę na świecie. To musi się udać. DS przebojem przedarł się na szczyty list popularności i póki co nie potrafi go dogonić żadna z konsol nowej generacji. Trailer prezentował fragmenty gameplay'u, gdzie gracz kierował drużyną złożoną z czterech postaci biegających po ślicznie teksturowanych miejscówkach, wszystko to w trójwymiarze. Gra ma zdecydowanie zręcznościowy charakter i niesamowity urok. Fragment gry pokazywał, jak stylusem przenosić będziemy fragmenty ekwipunku na postać i w ten sposób uzbrajać ją w wybrany oręż. I tak, jeśli wybierzemy w menu np. zbroję, przytrzymamy ją stylusem i przeniesiemy do okna przedstawiającego trójwymiarowy model bohatera – zbroja automatycznie zostanie założona. I nie jest to tylko symbolicznie odwzorowane, bowiem każda zmiana ekwipunku, oręża, pancerzy, hełmów – widoczna jest w czasie gry. Robi to niesamowite wrażenie. Jak się ubierzesz, tak będziesz wyglądał.

Final Fantasy Tactics: The Lion War – podczas imprezy grę zaprezentowano tylko w formie trailera, który puszczany był na stanowisku imitującym fragment katedry. Nowy Tactics na PSP nie jest jednak wcale taki nowy, bardziej pasowałoby określenie: „odświeżony". Na ekranik PlayBoya zmierza bowiem remake Final Fantasy Tactics z poprawioną grafiką (wciąż izometryczne 2D), dodanymi profesjami, scenami przerywnikowymi i lokacjami. Najbardziej intrygująco prezentują się właśnie owe animacje, śliczne fragmenty zrobione tradycyjną techniką mangową, które zastąpiły dotychczasowe scenki liczone na silniku gry. I tak, w momencie porwania księżniczki przez Delitę, zamiast scenki z pokracznymi postaciami wyjętymi z pola bitwy, mamy prześliczne anime, które nie odbiega wykonaniem od kinowych hitów tego gatunku.

Final Fantasy XIII & Final Fantasy Versus XIII
W zamkniętej sali kinowej trwały pokazy najbardziej oczekiwanych erpegów Square Enix, które to zawitać mają na PlayStation 3. Były to trailery pokazywane już przy okazji wcześniejszych imprez i targów, ale wzbogacone o dodatkowe sceny. W przypadku FF XIII pokazano kilka nowych fragmentów walk bohaterki, której pseudonim brzmi Lightning (inspirowany ponoć przez jeden z kryształów pojawiających się w świecie gry). Wycięto scenę z egzotycznym lasem, którą pamiętamy z E3, i „przedstawiono" nowego bohatera. Przypominający nieco z wyglądu Seifera, blondyn o dłuższych włosach i w czarnej bandanie, pojawia się na motorze i przychodzi w sukurs naszej dzielnej bohaterce, którą przytłoczyła nawała przeciwników. W zwiastunie pojawia się także tajemnicze miasto Cocoon, które chronione jest przez moc kryształów, odgradzajcych mieszkańców od niebezpieczeństw świata zewnętrznego. Versus pociągnięty został nieco dalej, prezentując walkę niebieskowłosego bohatera z otaczającymi go żołnierzami. Square Enix dobrze pilnuje swoich sekretów i nam pozostaje tylko wierzyć, że rzeczywiście pokazywano te filmy za drzwiami mini kina. Co ciekawe, plotki mówią, ze Versus w tej formie był bardzo brutalny i krew pojawiała się tam w dość dużej ilości.

Seiken Dentetsu: Heroes Of Mana – Seria w wydaniu DSowym stawia na kolorową, klimatyczną oprawę 2D z dużą ilością przeciwników na ekranie i taktycznym zacięciem. Prezentowana była zaraz obok Down of Mana, nie mniej kolorowej, pastelowej gry na PlayStation 2. Trzeba przyznać, że atutem jest w tym przypadku baśniowa, barwna otoczka gry, dużo przeciwników na ekranie, wykorzystanie stylusa do zaznaczania w polach większej ilości swoich bohaterów (jak myszką w grach RTS na PC). Nie będzie to żaden wielki hit, ale na pewno porządna produkcja.

Na imprezie prezentowano jeszcze kilka tytułów w formie trailerów, jak choćby sympatyczne i ślicznie wykonane Final Fantasy XII: Revenant Wings na Dual Screena (tak, ta konsolka zaczyna rządzić w temacie RPG), Dragon Quest Monster J, czy też Dragon Quest Sword, w które można było zagrać. Sami widzicie, że te dwie linie zdominowały grafik wydawniczy firmy. Spodziewajcie się kolejnych kilkunastu Finałów i Dragon Questów za kilka miesięcy. Tymczasem ja Was już żegnam i życzę wszystkiego najlepszego w Nowym Rok. Oby obfitował w gry RPG. ■■

Cool STUFF

NOWOŚCI Z CES 2007!

PS3 Intercooler

- producent: Nyko
- cena: 19-29 dolarów

Dość znana na rynku konsolowych akcesoriów firma Nyko szykuje chłodnicę do PlayStation 3 – jak widać na załączonym obrazku, przyczepia się ją z tyłu oraz boku urządzenia, z przelotką na zasilanie. Można ręcznie regulować szybkość wiatraków. Dobra rzecz, jeśli ktoś planuje wielogodzinne sesje grania bez przerwy.

PS3 Play Adapter

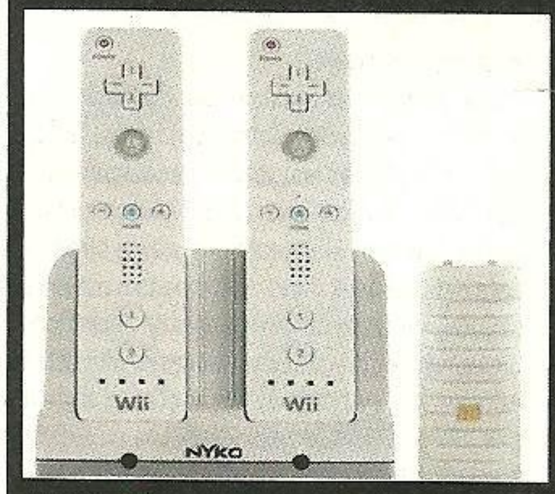
- producent: Nyko
- cena: 15 dolarów

Ha! Tego było nam trzeba! Nie wyrzucajcie starych padów od PS2, kierownic, czy mat do DDR'ów – Nyko wypuszcza właśnie na rynek przejściówkę USB do PS3 na kontrolery do PS2. Pewnie dodatkowy Sixaxis będzie kosztował na początku ze sto osiemdziesiąt złotych, więc może się opłacać.

Wii Wireless Sensor

- producent: Nyko
- cena: jeszcze nie podana

Jeśli denerwuje Was fakt, że sensor do Wii stawiany nad lub pod telewizorem ciągnie za sobą długi (choć cieniutki) kabelek aż do samej konsoli, Nyko przybywa z pomocą. Oto bezprzewodowy, zasilany bateriami sensor z zieloną, efektowną diodą. Do trzydziestu godzin pracy na czterech paluszkach.



Wii Charging Station

- producent: Nyko
- cena: jeszcze nie podana

Baterie w Wiilotach zużywają się szybko – to fakt zaobserwowany przez nas podczas wielogodzinnych sesji w Zeldzie, czy Wii Sports. Zdecydowanie lepiej zainwestować w akumulatorki i ładowarkę. Nyko szykuje taką oto podstawkę, która nie tylko ładuje dołączone akumulatorki do dwóch Wiilotów, ale także stylistycznie pasuje do designu nowej konsoli Nintendo. Niby popierdółka, ale z pewnością wygląda ładniej, niż paskudna ładowara wystająca z kontaktu.

GRYWALNA GROZA

Witam serdecznie w piątej odsłonie naszego przegniłego, obleśnego i obowiązkowo mrożącego krew w żyłach kącika. Dziś w ramach oddechu zatęchłego powietrza, przedstawiam sylwetkę jednego z bardziej wszechstronnych twórców w historii horroru. Panie i panowie, zapraszam na pogadankę pt. „Co dobrego zrobił dla nas Clive Barker." //groza@neo-plus.pl

Większości z Was nazwisko Barker może mówić niewiele bądź zgoła nic. Ale całkiem możliwe, że wielu z szanownych czytelników zetknęło się w ten czy inny sposób z jego twórczością. Ów 54-letni Angol jest bowiem jednym z najpopularniejszych współczesnych pisarzy parających się literaturą fantasy/horror. Jeśli mówią Wam cokolwiek hasła takie jak „Hellraiser," „Candyman," czy „Nightbreed" to jesteśmy w domu. To właśnie najsłynniejsze historie jakie wyszły spod pióra Barkera. Clive uważany jest też za głównego propagatora (o ile nie twórcę) nurtu literackiego zwanego „splatterpunk", charakteryzującego się wprowadzeniem do standardowych historii z dreszczykiem niezwykle naturalistycznych, ale też wysmakowanych opisów przemocy i makabry. Jego działalność nie kończy się jednak na wypluwaniu kolejnych powieści i inkasowaniu wielomilionowych czeków. Clive jest bowiem artystą wszechstronnym, mającym na koncie kilkanaście filmów, wystawy twórczości malarskiej, sztuki teatralne, scenariusze licznych komiksów oraz clou naszego dzisiejszego programu... Skromny, acz znaczący wkład w światek gier.

Pomijając wczesne, raczej przelotne, zainteresowanie branżą gier video, które zaowocowało dwiema adaptacjami jego najsłynniejszych historii, jak choćby „Nightbreed," pierwszym i jak na razie najpoważniejszym punktem jego „growej" biografii był fps zatytułowany „Clive Barker's Undying". Zresztą termin fps nie oddaje w pełni charakteru wspomnianej produkcji, Undying było bowiem hybrydą umiejętnie łączącą standardowe cechy strzelanki z elementami przygodówki (niebanalne zagadki i duży nacisk położony na opowiadaną historię, napisaną, jakżeby inaczej, przez samego Barkera) i – oczywiście – horrorem.

W Undying gracz kierował losami niejakiego Patricka Gallowaya, który wezwany przez starego przyjaciela, Jeremiaha Covenanta, przybywał do jego rodowej posiadłości, by zbadać rzekome (nieodzowne w porządnym horrorze) tajemnicze i niewyjaśnione zdarzenia mające miejsce w mrocznym dworzyszczu. Szybko okazuje się, że nad rodem Covenantów wisi dosyć ponura klątwa, a zmarli krewni Jeremiaha niespecjalnie mają ochotę opuszczać domostwo, wyraźnie mając jakieś niedokończone sprawy. Jako ciekawostkę wypada dodać, że głosu Ambrose'owi, bodaj najbardziej psychopatycznemu osobnikowi w rodzince, głosu użyczył sam Clive B.

Rozgrywka sprowadzała się do eksploracji (przynajmniej na początku) domostwa, rozwiązywania trudnych zagadek logicznych, znajdowania przemyślnie ukrytych przedmiotów i okazyjnego pozbywania się maszkar nie-z-tego-świata za pomocą zarówno magii jak i bardziej konserwatywnych, małokalibrowych metod. W celu jak największego zróżnicowania rozgrywki twórcy z powodzeniem wprowadzili kilka innowacyjnych elementów. Najciekawszym z nich było niewątpliwie zaklęcie „scrye", ukazujące bohaterowi przeszłe wydarzenia, a także prawdziwe oblicze pewnych miejsc i osób. Wszystkie wymienione elementy plus umiejętne budowanie napięcia złożyły się na niezwykle udany, oryginalny i wysmakowany produkt. A co zazwyczaj dzieje się z niezwykle udanymi, oryginalnymi i wysmakowanymi produktami? Tak jest – nikt ich nie kupuje. Undying zaliczyło spektakularną finansową porażkę, co było bezpośrednim powodem zarzucenia prac nad konsolowymi adaptacjami oraz skreślenia sequela z listy wydawniczej. Jeśli nigdy nie grałeś w jeden z lepszych horrorów w historii gier – serdecznie zachęcam. Gra nie jest specjalnym białym krukiem, zapewne da się ją dopaść w jednej z fajansiarskich serii tanich gier na PC, do uruchomienia wystarczy zaś komputer o mocy obliczeniowej współczesnych telefonów komórkowych. Jeśli jednak jakimś cudem jesteś jedną z pięciu osób, które w Undying zagrały i nie zapomniały – czytaj dalej...

JERICHO

JERICHO

Gdzieś pośród piasków pustyni w Północnej Afryce powraca przedwieczne zło w postaci mitycznego miasta i zarazem labiryntu – Jerycho. Do owej metropolii zapuszcza się oddział wyszkolonych zarówno w broni konwencjonalnej, jak i sztukach mistycznych żołnierzy, do których należy postać kierowana przez gracza. Olbrzymia konstrukcja, którą zwiedzą nasi żołdacy, zbudowana jest niejako na zasadzie gigantycznej matrioszki (takiej ruskiej zabawki – wydrążona drewniana figurka, po otwarciu ujawniająca kolejną, mniejszą, drewnianą figurkę, która po otwarciu, itd.) zawiera niezliczoną ilość obszarów oddzielonych od siebie kolejnymi murami. W istocie, każdy z tych obszarów jest osobnym mikrokosmosem, w którym czas zatrzymał się w określonym punkcie historii. Co ciekawe, im głębiej się zapuszczamy, tym dalej cofamy się w czasie, o ile więc na początku naszymi przeciwnikami będą współcześni żołnierze, to później natkniemy się na zdegenerowaną wersję uczestników I wojny światowej, krzyżowców, czy ludzi pierwotnych. Przy czym nie wszystko co spotkamy na naszej drodze będzie pałało rządzą zrobienia nam kuku w mniej lub bardziej zaawansowany technologicznie sposób – pojawią się także postacie zdolne (lub chętne) pomóc nam w naszej misji. Co z kolei wskazuje, że nie będziemy mieli do czynienia z czystej krwi rąbankostrzelanką. W połączeniu ze scenariuszem i chorymi wizjami stworzonymi przez Barkera, zapowiada się uczta dla fanów growego horroru.

Clive Barker's Jericho wydane zostanie przez Codemasters na PS3, X360 i PC. Planowana data premiery to „gdzieś tak pod koniec 2007 roku. Może." ■■ DrMax

NIGHTBREED: THE ACTION GAME

NIGHTBREED: THE INTERACTIVE MOVIE

UNDYING

R.I.P – DEMONIK

Jednym z ciekawszych projektów w które zaangażował się Clive było Demonik, planowane jako duet filmu i gry na Xboxa 360. Gra zapowiadała się z grubsza podobnie do Psi Ops wypuszczonego przez Midway, tyle że z ciekawszym scenariuszem i otoczką grozy. Najciekawszym pomysłem było postawienie gracza po przeciwnej stronie barykady w stosunku do filmu – miał się on bowiem wcielić w postać czarnego charakteru filmu, obdarzonego potężnymi mocami psionicznymi. Niestety, nowatorski projekt został zawieszony z powodu problemów finansowych Majesco.

Kinematografia

Kultowe filmy, kino azjatyckie i adaptacje gier video

HALO IS DEAD

Stało się... Peter Jackson i jego współpracownicy zawiesili projekt o nazwie HALO z powodu braku funduszy. Studia filmowe, które miały sfinansować projekt w zamian za udziały w zyskach, wycofały się z tego przedsięwzięcia, a Peter sam nie wyłoży ze swojej kieszeni ponad dwustu milionów dolarów. Bill Gates wprawdzie mógby to zrobić, ale chyba na razie również mu się nie spieszy. Oczywiście nie znaczy to, że kinowa adaptacja HALO nigdy już nie ruszy z kopyta, ale na razie po prostu nie jest nic w tym kierunku robione. Szkoda.

SILENT HILL 2

Christophe Gans, reżyser Silent Hill, niedawno potwierdził, że ma w planach drugą część filmu. Jak określił: „wyeliminujemy wszystkie błędy, które stały się udziałem pierwszej części". Gans planuje na dwa, może trzy lata do przodu – nie wie, czy sam będzie reżyserował, ale jeśli tak się nie stanie, poszuka do tego celu kogoś, kto będzie kontynuował jego wizję Cichego Wzgórza. Nie będzie to reżyser z Hollywood, a najchętniej, żeby był Francuzem. Możemy spodziewać się za jakiś czas także nowej, dwuptytowej edycji DVD Silent Hill, z rozszerzonym i pozbawionym cenzury materiałem. Nie stanie się to jednak (ani SH2, ani rozszerzone DVD SH1) specjalnie szybko, bo Gans jest mocno zajęty innym projektem, a jest nim...

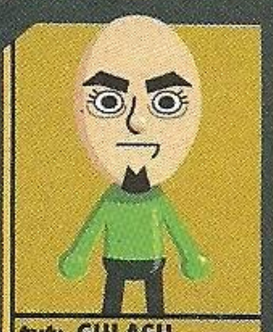
ONIMUSHA!

Oficjalnie tym właśnie zajmuje się francuski wizioner. Cała sprawa jest mocno powiązana z Capcom – Inafking został poproszony o konsultacje przy filmie i nakreślenie pierwszego draftu scenariusza. Podobno trwają również rozmowy z Takeshim Kaneshiro, który miałby odtworzyć dla potrzeb filmu rolę Samanosuke. Może być z tego naprawdę coś ciekawego.

ODDWORLD PORWÓCI

Tymczasem zniesmaczony słabą sprzedażą Oddworld: Stranger's Wrath pan Lorne Lanning już niedługo przedstawi nam kolejną opowieść z tego świata, tym razem jednak w formie filmu. Od kiedy ekipa Oddworld Inhabitants porzuciła tworzenie gier na konsole, zmieniła się w studio renderujące, niczym Pixar, animowane filmy i pracuje w pocie czoła nad obrazem Citizen Siege. Premiera, uwaga, uwaga – dopiero w 2009 roku. ■■

SEGA MEGADRIVE COLLECTION



txt: GULASH

PS2 | PSP

- Wydawca: Sega
- Producent: Sega
- Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Duży wybór gier – w tym kilka naprawdę pierwszej klasy, wywiady z autorami, poukrywane bonusy
ZŁE: Nie da się grać w natywnej rozdzielczości MegaDrive – każda gra jest skalowana, co momentami kłuje w oczy.
BRZYDKIE: No nie da się ukryć – w 90 procentach tych gier oprawa nie przetrwała próby czasu.

MARCELLUS: Tak daleko to ja z trudem „grową" pamięcią sięgam, więc przypomniałem sobie z obowiązku kilka pozycji i jak jeszcze raz usłyszę, że „drzewiej, było lepiej", to normalnie zachowam się jak prezydent i użyje sakramentalnego „Sp... dziadu", hehe.

ZŁOTA SIEKIERA, VECTORMAN 2 I SHINOBI III? BIORĘ!

Ach, Sega MegaDrive. Pamiętam, że tę konsolę kupiłem na giełdzie komputerowej od dziadka stojącego pod namiotem tylko z jednego powodu: Mortal Kombat II, które na MegaDrive ukazało się znaczenie wcześniej, niż na PeCeta i Amigę. Oczywiście wraz z nastaniem ery konsoli pod moim telewizorem, zacząłem odkrywać coraz ciekawsze, na przykład japońskie gry Segi, albo wszystkie te prześliczne, scrollowane platformówki... Potem nie było już odwrotu. Dlatego Sega MegaDrive Collection idealnie pasuje do profilu podpisanego gdzieś obok recenzenta.

W pakiecie znajduje się kilkanaście gier z czasów świetności Segi, w tym sporo prawdziwych perełek, jak choćby kapitalne ninjowskie Shadow Dancer i Shinobi III – to jedne z najlepszych gier opowiadających o trudnym fachu wojownika Ninja, które do dziś – szczególnie na malutkich telewizorach – potrafią rozgrzać do czerwoności. Szczególne znakomicie wykonane Shinobi; prawdziwy protoplasta Tenchu i jego kontynuacji.

Pamiętacie Altered Beast? Czarownik wzywa z grobu ducha wielkiego wojownika, który zmieniając się w wilkołaka ma odzyskać córkę maga z rąk upiorów. Wielki hit na automatach, przeciętna konwersja, ale wciąż mająca w sobie to coś. Lepiej jednak zagrać w którąś z trzech części Golden Axe – Złota Siekiera zestarzała się potwornie, ale ciągle to mocna wyrzynka, szczególnie, gdy do zabawy zasiądzie dwóch graczy. Jeden koniecznie musi być tym karzełkiem z siekierą właśnie.

Żadna kolekcja Segi nie może obejść się bez Sonica; tutaj należy wspomnieć o dwóch pierwszych częściach przygód niebieskiego jeża, które w swoim czasie wzbudzały prawdziwy zachwyt. Dziś może nie są już tak ekscytujące, szczególnie, że każdy Sonic na GBA naprawdę jest kapitalny, ale można chwilę pograć, choć na przykładzie tej gry najlepiej widać, jak technika poszła do przodu.

Miłośnicy japońskich erpegów, po przełknięciu wzbierających na widok grafiki wymiotów, mogą skusić się na drugą, trzecią i czwartą część Phantasy Star – to w dalszym ciągu dobre i potężne gry – same te pozycje zapewniają kilkadziesiąt godzin zabawy. Delfina Ecco da się poznać w dwóch pierwszych grach z tej serii, pływanych przygodówkach. Zawsze fascynowało mnie, jak Sega wpadła na ten pomysł. A przecież to nie wszystko – jest komiksowa scrollowana mordobitka Comix Zone, logiczne Columns, strzelanina Gain Ground, platformerek Alex Kidd i kilka innych gier, z których jak dla mnie pierwsze skrzypce grają platformówki Ristar oraz Vetrorman 1 i 2. O tak, Ristar i Vectorman 2 pokazują szczyt możliwości tej 16-bitowej konsoli i do dziś uważane są za gry, które wycisnęły z niej maksimum mocy.

Oczywiście trafią się też słabizny, jak choćby konwersja Virtua Fightera 2 na MegaDrive, o której jej twórcy chcieliby jak najszybciej zapomnieć – co prawda część ciosów udało się przenieść w 2D, ale gra jest technicznie po prostu fatalna.

Emulacja jest niezła – można zapisać stan dowolnej gry w każdym momencie, są ukryte bonusy (choćby w postaci oryginalnej, arcade'owej wersji Altered Beast), ciekawostki i informacje o większości gier. To naprawdę solidny pakiet pokazujący, jak w czasach beztroski i kolorowych ludków Sega rozumiała pojęcie gier video. ■■

OCENA 6.5/10

KLASYKI SEGI DO DZIŚ DAJĄ SPORO RADOCHY

CAPCOM CLASSICS COLLECTION VOL.2

txt: GULASH

PS2 | XBOX | PSP

- Wydawca: Capcom
- Producent: Capcom
- Liczba graczy: 1-3

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Knights of the Round! Stider! Super Street Fighter II Turbo z pełnym videoporadnikiem!
ZŁE: Eco Fighters i Avengers. Tutaj Capcom się nie popisał.
BRZYDKIE: Piętnastoletnie gry trudno określić mianem ładnych.

MARCELLUS: Jakoś na ogromnej plazmie tak „eksplozja barw" nie wyglądała za specjalnie, ale na „czternastce" CRT dałem radę w kilka z tych gier pograć bez większego krzywienia się. Nie trwało to jednak długo, bo nowego towaru nie brakuje, a i kilka pozycji z Best of 2006 jeszcze nie jest ogranych... Sentymentalny stuff.

KNIGHTS OF THE ROUND! KNIGHTS OF THE ROUND!

Jeśli podobnie jak ja reagujecie na wzmiankę o Rycerzach Okrągłego, to jest właśnie zestaw dla Was! Knights of The Round, wraz z kultowym Capcomowskim Dungeons & Dragons, to moje dwie ulubione chodzone rycerskie rzeźnie z czasów, w których barakowozy z obowiązkowo unoszącym się w środku dymem, dumnie zwane były salonami gier. Widok Lancelota, Galahada i Artura przebijających się przez zastępy rycerzy okrutnego Mordreda do dziś rozpala iskrę w moim oku i jedyne, na co mam ochotę, to uwalić się na kanapie z padem w ręku i rzezać. Co zresztą uczyniłem przed napisaniem tego tekstu. I czego nie żałuję.

Ale Capcom Classics Collecton vol. 2 to na szczęście nie tylko KOTR, ale dziewiętnaście innych, czasem wspaniałych gier. Choć ja cały czas wracam do Rycerzy, hehe. Niemniej w pakiecie znajdują się takie pozycje, jak: 1941, Avengers, Black Tiger, Block Block, Captain Commando, Eco Fighters, King of Dragons, Last Duel, Magic Sword, Mega Twins, Quiz & Dragons, Side Arms, Street Fighter, Strider, Super Street Fighter II Turbo, The Speed Rumbler, Three Wonders, Tiger Road i Varth.

Mówią Wam coś te tytuły? No, może poza Street Fighterem, 1941 i Striderem? No właśnie – drugi zestaw klasyków Capcom jest pod względem zawartości o wiele mniej rozpoznawalny, niż poprzedni. Co prawda staroszkolni gracze z pewnością, gdy już zobaczą, rozpoznają Last Duel, czy Captain Commando, ale inne tytuły budzą ambiwalentne uczucia. Strider – wiadomo, kapitalny i cholernie trudny platformer z ninjasem w roli głównej. 1941 to jedna z najpopularniejszych strzelanin w polskich salonach gier, „samolocik" lecący do góry i strącający wrogie, japońskie myśliwce, bombowce i supermegaduperfortece. A może ktoś grał w chodzoną naparzankę Tiger Road? Ja przy niej w swoim czasie zarwałem niejedną godzinę. Było cudnie.

Capcom w czasach swojego królowania na automatach robił naprawdę przepiękne gry. Co prawda nie ma sensu porównywać tego pakietu do powyższej kolekcji Segi, bo znajdujące się tutaj bajki w większości śmigały na CPS-2, dość mocnej na ówczesne czasy płycie, będącej podstawą wielu maszyn w salonach. Jej moc objawiała się w przewalaniu po ekranie ton sprite'ów, co przy grach 2D jest przecież kluczowe. Taki Super Street Fighter II Turbo eksploduje barwami tak, że mało ekranu nie wypali i jest równie przyjemny, jak niegdyś. Większość tych pozycji jest po prostu śliczna, a dla fanów dwuwymiarowej animacji będzie to prawdziwa uczta – są to bowiem konwersje z automatów, a nie z 16-bitowych, czyli słabszych konsol. Naturalnie nie każda z nich obroniła się – te starsze, piętnastoletnie, nie mają już raczej wiele do pokazania i trochę straszą. Ale Strider, Street Fighter, czy właśnie Knights of the Round, to prawdziwa oda do dwuwymiarowego geniuszu Capcom.

Oczywiście nie mogło zabraknąć bonusów – jest długi videoporadnik do Super Street Figher II Turbo, który uczy zarówno podstawowych ciosów, jak i comboidalnych abstrakcji. Można też odblokować cheaty do niektórych gier, muzykę, szkice produkcyjne. Raczej standardowo, jak mniemam.

Kilka gier rządzi, inne mogą być, kilka jest słabych... Ale Rycerze stratowali i nadziali na kopie wszelkie moje wątpliwości – polecam CCCv2 fanom starej szkoły. ■■

OCENA 7.0/10

KLASYKA NIGDY NIE WYCHODZI Z MODY

PES PARTY

PRO EVO I JEGO LICZNE RODZEŃSTWO OD ŚRODKA

W zeszłym miesiącu był wykład z netowego savoir-vivre'u, teraz czas na coś bardziej ekscytującego – triki, sztuczki i inne przydatne w tej części serii zagrania. Szczególnie, gdy chcemy grać nie tylko skutecznie, ale także efektownie. A może nawet przedkładając to drugie nad pierwsze. Jak to się mojemu ukochanemu Arsenalowi czasami przydarza...
/marcellus@neo-plus.pl

Fachowe kiwki i super zagrania to jedna z podstaw skutecznego i efektownego grania w PES6. Oczywiście można się bez nich obejść, co zresztą wielu graczy praktykuje, ale przecież nic tak nie podnosi humoru, jak zrobienie z obrońcy „wiatraka" lub zasadzenie strzału rozrywającego siatkę (no dobra, prawie rozrywającego – to tak na wszelki wypadek, gdyby ktoś zrozumiał tę hiperbolę aż nadto dosłownie). Za pomocą przedstawionych poniżej supertajnych (nie znajdziecie ich w żadnej instrukcji, nie są także opisane w grze) sztuczek pokażecie przeciwnikom kto rządzi na boisku. Ale pssst, nie zdradzajcie ich nikomu...

■ Super cancel – R1/RB + R2/RT + krzyżak

Ach, osławiony super cancel, zagranie oddzielające chłopców od mężczyzn w PESie... No dobra, super cancel akurat jest pokazany w grze, ale bardzo, ale to bardzo pobieżnie. Tu zaś znajdziecie kilka jego zastosowań, o których gra nie raczyła poinformować. Super cancel jest bowiem przydatny na obu końcach boiska i w środku zresztą też. Najprościej jest go określić, jako „przejęcie całkowitej kontroli nad zawodnikiem". Stosujemy go do wybiegania do piłki, gdy zawodnik nie chce się ruszyć; do urywania się defensorom i wychodzenia na pozycje do strzału; do przepychania się napastnikiem wśród tłumu obrońców, do potrącania przeciwników bez piłki i do jej odbierania; do przecinania podań i do ich ratowania, gdy są niecelne, za lekkie, lub gdy grozi nam strata; do odwoływania podań i strzałów z pierwszej piłki, itd., itp. Zastosowań jest bez liku! Wymaga wielu godzin treningu, ale jego opanowanie jest w zasadzie niezbędne, gdy chcemy wygrywać z konsolą na poziomie „Czempion" lub z „zawodowymi" graczami. Bo niektórzy z nich (goń się Brat, hehe) niemal non stop grają na super cancelu.
Tak potężne zagranie nie jest oczywiście pozbawione wad. Po pierwsze, konsola nam przy nim nie „asystuje", więc na początku notoryczne są mijanki z piłką, gdy za długo lub za krótko przytrzymamy kombinację. Po drugie, ma swoje „opóźnienie" jak to określiliby fani mordobić – po odpuszczeniu przycisków mija jeszcze krótka chwila zanim konsola z powrotem przejmie pełną kontrolę nad zawodnikiem i pozwoli nam swobodnie opanować piłkę, oddać strzał, czy wykonać jakiekolwiek inne zagranie. Cóż mi pozostaje więcej powiedzieć – zaczynajcie trenować, bo tylko w praktyce możecie przekonać się jak przydatny jest super cancel. I jak nieprzyjemny dla przeciwników. Niestety także i dla nas, gdy padniemy jego ofiarą...

■ La Ginola – R1/RB+R2/RT + krzyżak

Oto „tajne" wykorzystanie super cancela i jednocześnie trik, który regularnie wychodzi tylko największym masterom PESa. Ciężko go opisać słowami (a jeszcze ciężej wykonać!), ale spróbujmy...
Najprościej mówiąc, jest to swego rodzaju celowe, ale chwilowe, minięcie się z piłką – tuż przed momentem odebrania podania idącego po ziemi należy wcisnąć R1/RB+R2/RT i obiec piłkę tak, żeby dopaść ją z zupełnie innej strony, niż jeszcze przed chwilą wskazywała na to pozycja kontrolowanego przez Was gracza. Kiedy się przydaje? Różnie to bywa – czasami podążający za Waszym graczem przeciwnik pobiegnie nie tam gdzie trzeba i uwolni nas tym samym od swej upierdliwej obecności, a czasami uda się tym sposobem zwyczajnie doprowadzić do lepszej sytuacji wyjściowej w momencie dojścia do piłki. Lub gorszej oczywiście. La Ginola wymaga nie tylko długiego treningu, ale także odrobiny szczęścia, by wykreowana tym sposobem sytuacja dała nam bramkę i możliwość zachowania dla potomności tak skillowego zagrania.

■ Zwody w miejscu – krzyżak

Zwody w miejscu nie są może najbardziej przydatne (nie bardzo chcą działać na sterowanych przez konsolę obrońców), ale na pewno są efektowne i nie każdy gracz w ogóle zdaje sobie sprawę z ich istnienia, co już samo w sobie powinno Was zachęcić do ich wytrenowania, by zyskać szacun wśród kumpli.
Zawodnik, którym chcemy jeden z trzech zwodów wykonać, musi stać w miejscu (na przykład po wciśnięciu i R2/RT i puszczeniu kierunków), a od nas wymagają szybkich i zręcznych palców. Oczywiście im lepszym dryblerem jest kierowany przez Was piłkarz, tym szybciej i sprawniej wykona to zagranie.
Uwaga! Dla ułatwienia będę je opisywał tak, jakby kierowany przez Was zawodnik stał przodem do bramki po prawej stronie ekranu.
1. Gdy zawodnik stoi w miejscu musicie szybko wklepać na krzyżaku następującą kombinację – tył/dół, przód (jeżeli jest prawonożny) lub tył/góra, przód (jeżeli jest lewonożny). Wasz gracz wykona błyskawiczny ruch sugerujący, że chce zawrócić i pobiec po skosie do tyłu, aby natychmiast potem ruszyć do przodu. Jeżeli dodatkowo wciśniecie R1/RB wraz kierunkiem do przodu, to szybciej ruszy z piłką.
2. Jak powyżej, ale tym razem kombinacja wygląda tak: tył/dół, przód/dół (prawonożny) lub tył/góra, przód/góra (lewonożny). Efektem jest błyskawiczny ruch sugerujący, że chce pobiec po skosie do tyłu, gdy tak naprawdę pobiegnie po skosie w przód. Tu także można docisnąć R1/RB, by ruszyć sprintem.
3. Tym razem sekwencja jest następująca: tył/dół, góra (prawonożny) lub tył/góra, dół (lewonożny) i skutkuje, tak samo jak pozostałe, zwodem do zawrócenia po skosie w tył, a potem ruszeniem pod kątem prostym w górę (prawnożny) lub w dół (lewnożny). R1/RB oczywiście działa.

■ Zwód z przepuszczeniem piłki w pełnym biegu – R1/RB

W normalnych warunkach wciśnięcie R1/RB tuż przed momentem przyjęcia podania, spowoduje przepuszczenie przez gracza piłki między nogami (gdy stoi) lub przeskoczenie nad nią (gdy jest w ruchu) i pozostawienie jej w spokoju, by inny gracz naszej ekipy mógł na przykład oddać strzał. W tym jednak wypadku chodzi o coś jeszcze...
Gdy wykonamy podanie na dobiegnięcie (Trójkąt/Y), konsola przejmuje kontrolę nad jego adresatem i sprawia, że biegnie on do niego automatycznie. I tu wchodzi sztuczka – gdy puścimy przyciski kierunkowe, ale będziemy trzymać R1/RB, nasz zawodnik przepuści je między nogami lub nad nim przeskoczy, czyli tak samo jak w normalnej sytuacji, z tą jednak różnicą, że po chwili sam zawróci i postara się je przejąć! Wygląda to świetnie, niestety nie jest specjalnie przydatne – po pierwsze, działa tylko w niektórych sytuacjach, a po drugie – bardzo często kończy się stratą. Ale gdy się uda... Satysfakcja gwarantowana.

■ Podanie w pole karne – X/A + krzyżak lub Trójkąt/Y + krzyżak

Oto fachowa i prosta do wykonania alternatywa dla płaskiego dośrodkowania wykonywanego kombinacją 3xKółko/B. Po pierwsze – podanie jest szybsze do wklepania, po drugie – nie jest tak „tanie", po trzecie – jest dokładniejsze, choć, co zrozumiałe, piłka nie leci z tak dużą prędkością. Ale z wystarczającą.
No i jest zaskakujące, bo nie słychać opętańczego klepania w przycisk, więc przeciwnik nie ma czasu na zablokowanie go wślizgiem.
Przejdźmy do rzeczy – sprawa jest banalnie wręcz prosta – gdy zawodnik z piłką biegnie wzdłuż linii bocznej pola karnego i zwrócony jest przodem do linii końcowej (będąc w tzw. strefie dośrodkowania) wystarczy wcisnąć jeden z dwóch podanych powyżej przycisków (trzymając cały czas kierunek do linii końcowej), aby posłać bardzo dokładną piłkę w pole karne do nadbiegającego napastnika. Jedyną wadą tego zagrania jest to, że nie da się go wykonać, gdy przed podającym jest jakiś inny zawodnik naszej drużyny. Ale za to perfekcyjnie sprawdza się podczas kontrataków.

■ Superlob – L1/LB + Kwadrat/X + krzyżak

Oto morderczy strzał bezlitośnie karzący golkiperów opuszczających pole bramkowe. Na dokładkę niespecjalnie trudny do wykonania, przynajmniej na treningu, hehe.
Gdy znajdziecie się (biegnąc od lewej do prawej, równolegle do linii bocznej boiska) w sytuacji sam na sam z bramkarzem i zobaczycie, że ten wybiega z bramki, by skrócić kąt, gdy jesteście jeszcze przed polem karnym, możecie go „pognębić" w następujący sposób – wykonajcie zwrot o 45 stopni w dół (przód/dół na krzyżaku), wciśnijcie podaną powyżej kombinację, naciągnijcie pasek strzału na maksa i celujcie w bramkę... Efektem końcowym tego zagrania najprawdopodobniej będzie piłka trzepocząca w siatce po wpadnięciu bramkarzowi za przysłowiowy kołnierz. Proste? Proste. I skuteczne jak diabli.

■ Superstrzał – Kwadrat/X + krzyżak

Przepotężna plomba nie pozostawiająca bramkarzowi zbyt wielkich szans na obronę. Nawet gdy piłka zdaje się być w jego zasięgu. Wykonanie jest stosunkowo proste, a skuteczność olbrzymia, jeżeli uderza zawodnik słynący z silnych i celnych strzałów.
W praktyce jest to najzwyklejsza w świecie wystawka piłki na strzał sprzed pola karnego z jednym, ale z bardzo ważnym zastrzeżeniem – uderzający piłkę gracz musi stać w miejscu, więc jedynym problemem, jest celność podania – jeżeli będzie trzeba podbiec do piłki, to bardzo charakterystyczna (taki półwolej) animacja Superstrzału zwyczajnie nie „zaskoczy" i wyjdzie nam normalne uderzenie. Supestrzały najczęściej wychodzą, gdy podający wycofuje piłkę przed pole karne, samemu będąc w „szesnastce".
Ostatnio dokładnie taki właśnie superstrzał odpalił Paul Scholes (który potwierdza znane przysłowie o winach) w meczu Manchester United kontra Newcastle United (był to bodajże gol na 2:1 dla ManU) w Nowy Rok. Niewiarygodna bramka, poszukajcie jej koniecznie na youtubie, jeżeli jeszcze jej nie widzieliście. Naprawdę warta jest obejrzenia!

I to tyle w tym miesiącu, w następnym N+ zajmę się nieco mniej sekretnymi zagraniami. Jakimi? To może zależeć także i od Was, drodzy pesomaniacy – chcecie dowiedzieć się czegoś o dryblingach a la Ronaldinho? A może szukacie odpowiedzi na pytanie, jak strzelać bramki, kiedy podawać lub jak ustawić drużynę? Piszcie! ■■

NADCHODZĄCE TURNIEJE

PES6 w Grajewie
Zapraszam wszystkich na turniej PES6 do Grajewa (woj. podlaskie, jeśli ktoś nie wie). Odbędzie się on 27.01.07 w Publicznym Gimnazjum nr 2 przy ulicy Mickiewicza (zielony budynek). Zapisy na www.forum.pes-scena.pl lub pod nr gg: 2510146.
Harry

PES6 w Wodzisławiu Śląskim
Dnia 11 lutego odbędzie się turniej w PES6 w Wodzisławiu Śląskim, w Klubie Numer01. Gramy w PES6 bez patchy. Wstęp 10zł. Zapisy na miejscu, bądź pod nr telefonu: 503-471-509. Adres: ul. Chrobrego 13a, Wodzisław Śląski - Radlin. Start – godzina 10.00

KONKURS!

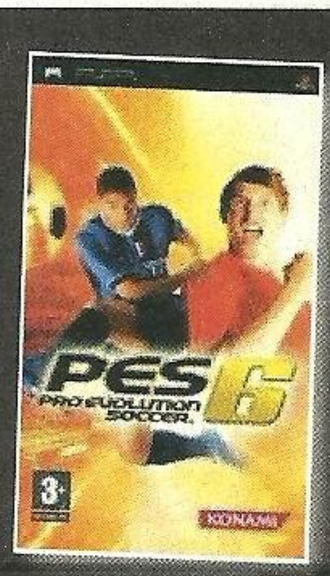
Do wygrania 20 sztuk PRO EVOLUTION SOCCER 6 na PSP w wersji promo!

KTO KOMENTUJE W POLSKIEJ WERSJI PES6 NA PS2?

d) Mateusz Borek i Roman Kołtoń
e) Przemysław Babiarz i Tomasz Jasina
f) Dariusz Szpakowski i Włodzimierz Szaranowicz

Jeśli chcesz wziąć udział w konkursie, wyślij SMS pod numer 7216 o treści A, B lub C poprzedzonej hasłem NEO (NEO D, NEO E lub NEO F)

Koszt wysłania SMSa to 2 zł + VAT. Usługa dostępna jest w sieciach Era/Plus/Idea/Heyah/Sami Swoi. Regulamin konkursu w siedzibie organizatora



PRENUMERATA, NUMERY

PRENUMERATĘ WYSYŁAMY PRIORYTETEM!

WARIANT 1

+ GRA + DEMO + GADŻET

NOWA!LEPSZA!

PRENUMERATA NEO PLUS NA 12 MIESIĘCY

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 12 miesięcy nie tylko zapewnisz sobie 12 numerów magazynu w cenie 10, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas trzy prezenty:

- PEŁNĄ GRĘ NA PLAYSTATION 2*
- GRĘ W WERSJI DEMO NA PLAYSTATION 2
- GADŻET ZWIĄZANY Z GRAMI NA KONSOLE**

WARIANT 2

+ DEMO + GADŻET

NOWA!LEPSZA!

PRENUMERATA NEO PLUS NA 6 MIESIĘCY

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 6 miesięcy nie tylko zapewnisz sobie 6 numerów magazynu w atrakcyjnej cenie, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas dwa prezenty:

- GRĘ W WERSJI DEMO NA PLAYSTATION 2
- GADŻET ZWIĄZANY Z GRAMI NA KONSOLE**

* – gra może być w wersji promocyjnej, nie przenaczonej do sprzedaży, ale jest to pełna wersja. Oferta ważna przez cały czas.
** – gadżety związane z grami na konsole to między innymi: koszulki z gier, smycze z logosami, pocztówki, plakaty, soundtracki i różne inne fajne bajerki!

新プラス NEO PLUS
SONY PLAYSTATION | MICROSOFT XBOX | NINTENDO WII + DS

NOWOŚĆ!

KOLEKCJA N+

N+ T-SHIRT HEAVY

CENA: 39.90 PLN

- Megatrwały nadruk, nie do sprania
- Dobry materiał
- Elastyczny ściągacz
- 100% bawełny
- Podwójne szwy wykończeniowe
- Koszulki nie kurczą się w praniu, nie rozciągają i nie zmieniają koloru

N+ BLUZA TRAFFIC

CENA: 57.99 PLN

- Megatrwały nadruk, nie do sprania
- Supergruby, dobry materiał
- Długi rękaw, elastyczny ściągacz
- 55% bawełny / 45% polyestru
- Podwójne szwy wykończeniowe
- Koszulki nie kurczą się w praniu, nie rozciągają i nie zmieniają koloru

N+ CZAPKA CLASSIC

CENA: 39.99 PLN

- Różne kolory (pełna oferta online)
- Wyszywane logo
- Regulowany rozmiar (metalowa sprzączka)
- 100% bawełny

Do ceny gadżetów należy doliczyć koszta przesyłki w wysokości 6 zł bez względu na ilość i wartość zamówienia

Więcej kombinacji kolorystycznych i możliwość zamówienia koszulki N+ z własną ksywą w sklepie FANATYK.PL

ARCHIWALNE I KSIĄŻKI

ZAPRENUMERUJ NEO PLUS - TO SIĘ OPŁACA!

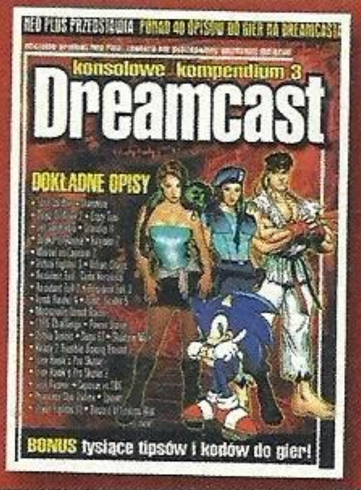
Wariant 1 - prenumerata 12 numerów w cenie 89,99 zł
płacisz jak za **10 numerów**, dostajesz **12 numerów, pełną grę na PS2, demo i gadżet!**

Wariant 2 - prenumerata 6 numerów w cenie 49,99 zł
dostajesz **6 numerów** w aktrakcyjnej cenie, a do tego **demo gry na PS2 i gadżet!**

Preumerata poza granicami Polski: 12 - Europa z Rosją i Izraelem - 199,99 PLN, 12 - Ameryka Północna, Afryka - 249,99 PLN, 12 - Ameryka Południowa i Środkowa, Azja - 279,99 PLN, 12 - Australia i Oceania - 359,99 PLN

KONSOLOWE KOMPENDIUM 1
■ Nasza pierwsza książka - megaporadnik do najpopularniejszch gier na PlayStation i Nintendo 64. Liczba stron: 272, cena: 14.99 (razem z kosztami przesyłki)
■ PEŁNA LISTA OPISÓW NA NASZEJ STRONIE: WWW.NEO-PLUS.PL

KONSOLOWE KOMPENDIUM 2
■ Nasz drugi zbiór poradników i tipsów do najpopularniejszych gier konsolowych. Każdy znajdzie tu coś dla siebie. Liczba stron: 320, cena: 18.99 (z kosztami przesyłki)
■ PEŁNA LISTA OPISÓW NA NASZEJ STRONIE: WWW.NEO-PLUS.PL



KONSOLOWE KOMPENDIUM 3
■ Biblia dla wszystkich posiadaczy konsol. 45 opisów do najlepszych gier na Dreamcasta PS one i PS2. Liczba stron: 272, cena: 19.99 (razem z kosztami przesyłki)
■ PEŁNA LISTA OPISÓW NA NASZEJ STRONIE: WWW.NEO-PLUS.PL

JAK ZAMAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, bądź numerów archiwalnych wystarczy wypełnić pocztowy druk wpłaty na rachunek bankowy według podanego wzoru, dokładnie i starannie podając imię, nazwisko, adres oraz zamówienie (w rubryce: tytułem) i adres z kodem pocztowym, a następnie wpisać kwotę i opłacić ją na poczcie.
Zamówienie można opłacić także przelewem bankowym – prosimy jednak pamiętać o podaniu swojego adresu. Odbiorcą przelewu jest: Independent Press, 38 12401112 1111000001657638

Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania potwierdzenia z banku, co może trwać od tygodnia do miesiąca.

Dla Państwa wygody proponujemy posługiwanie się skrótami podczas wypełniania blankietu zamówienia.

Prenumerata:
Prenumerata 12 numerów - P12
Prenumerata 6 numerów - P6

Kolekcja N+:
N+ T-Shirt Heavy - TS1
N+ Bluza Traffic - B1
N+ Czapka - C1

Kompendia:
Konsolowe Kompendium - KK1
Konsolowe Kompendium 2 - KK2
Konsolowe Kompendium 3 - KK3

Archwiwalne numery Neo Plus:
Neo Plus nr. XX - NXX
gdzie XX oznacza numer, który zamawiamy, na przykład:
Neo Plus nr 01 - N01
Neo Plus nr 11 - N11
Neo Plus nr 21 - N21

nazwa odbiorcy: INDEPENDENT PRESS
nazwa odbiorcy cd: PEKAO SA 8o WARSZAWA
l.k. 38 nr rachunku odbiorcy: 12401112 11110000 01657638
waluta: WP PLN
kwota: 173,97,-
kwota słownie: Sto siedemdziesiąt trzy złote i 97 groszy.
nazwa zleceniodawcy: JANUSZ SMOLIWĄS
nazwa zleceniodawcy cd: BALLADY 2/12 03-200 ZAWIERCIE
tytułem: P12 + KK3 + N50,N51 + TS1
tytułem cd:

POCZTA POLSKA

Opłata

Podpis

W razie problemów z zamówieniem prosimy o kontakt pod adresem email prenumerata@neo-plus.pl lub o telefon (22) 716–87–98 w poniedziałki w godzinach 13-15.

RPG

listy od czytelników w imadle Banana

WITAJCIE

Dzisiaj zmierzymy się z nielichą porcją problemów. Widać styczeń nastroił Was pozytywnie. Nie przejmujcie się – za oknem wiosna, nie ma jak w zeszłym roku trzydziestki na minusie, więc głowa do góry.

email: banan@neo-plus.pl

Uwaga, zmiana numeru SMS!

SMS: +48 517 785 776

Opłata jak za standardowego SMSa

listy: NEO PLUS, skrytka pocztowa nr. 1, 00-957 Warszawa 36

KONKRETY SMSem

KONKRETNE PYTANIA, KONKRETNE ODPOWIEDZI

↘ Dlaczego w Virtua Fighter 5 i Tekken 6 na PS3 nie będzie trybu online? Dlaczego? Zasmakowałem niedawno gry w sieci na konsoli i nie wyobrażam sobie, żeby takie tytuły nie miały tej opcji! Co mam zrobić? Petycje pisać albo strajkować? /marusha

Odpowiedź na to pytanie nie jest jednoznaczna, ale spróbujmy. Nie będzie trybu online dlatego, że tak techniczne gry, w których skuteczność wyprowadzanych ciosów, zakładanych kontr czy stosowanych bloków liczy się w klatkach animacji bądź milisekundach, nie mają prawa bytu w internecie. Przy grze sieciowej zawsze, ZAWSZE są tak zwane lagi, czyli opóźnienia i o ile w takich na przykład shooterach fpp przy dobrym kodowaniu pół sekundy nie robi różnicy, w Tekkenie czy Virtule – owszem. Autorzy tych pozycji, zapewne z bólem serca, ale nie zdecydują na skaleczenie gry do czasu, aż powstaną bezlagowe łącza (ta, na pewno) lub gdy opracują genialny kod sieciowy, wyprzedzający nawet reakcje i myśli graczy (ta, na pewno).

↘ Siema, mam takie pytanko. Mam odłożone pieniądze na PlayStation 3 i pytanie czy warto ją teraz kupić sprowadzaną, cena około 4 tysiące złotych, czy lepiej poczekać aż do wiosny, bo cena pójdzie w dół? Mam Xboxa 360 ale jak dla mnie to szczęka mi nie opadła, spodziewałem się takiego skoku jak między PS one a PS2 – wtedy był wielki skok grafiki. Teraz żałuję, że kupiłem X360. Może spodziewałem się za dużo po nowej generacji... Ale powróćmy do PS3 – co o tym sądzicie?

Ach, nowa generacja. Przy skoku z PS one na PS2 zmieniła się przede wszystkim rozdzielczość gier z 320x200 na 640x480 (przy NTSC), pojawiło się rozmywanie tekstur, a potem w co lepszych tytułach antyaliasing, czyli wygładzanie krawędzi obiektów. Przy skoku z PS2/Xboxa/GCN na nową generację również zwiększa się rozdzielczość, ale jak wielokrotnie podkreślaliśmy trzeba mieć HDTV, żeby to docenić. Wygładzanie tekstur już jest, aliasing też... W grafice pojawią się nowe efekty, ale na razie developerzy celują na przykład w więcej ludków i wybuchów na ekranie jednocześnie. Kolejnym krokiem ewolucji jest integracja konsol z siecią, jak pięknie pokazuje to Xbox 360 właśnie. Ale podłącz takiego Boxa albo peestrójkę do, powiedzmy, 32-calowego LCDka, odpal Resistance, Gearsy, Motorstorm albo Lost Planet, a potem możemy wrócić do rozmów na temat opadania koparki. Wcześniej nie ma sensu, bo na zwykłym telewizorze, w SD, te gry nie będą jakoś specjalnie zaskakiwać jakością wykonania.

US (PS)3

Zainspirowany artykułem o PS3 w grudniowym numerze i opcją wysłania maila z ewentualnymi pytaniami, postanowiłem takiego maila napisać.
Zamierzam kupić PlayStation 3 (droższa wersja) w Ameryce bez żadnych dodatków i natychmiastowo przetransportować konsolę do Polski. Tu pojawia się moje pytanie: czy muszę spodziewać się jakiś ograniczeń, tak, jak w wypadku konsol poprzedniej generacji? Chodzi mi o wszystkie ewentualne problemy, czy to z grami, filmami, voltami, czy z czymkolwiek innym. Czy muszę się przygotować na jakieś dodatkowe wydatki? Czy będę musiał z czegoś zrezygnować?
Kamil

↳ **Z całą pewnością podłączając bezstresowo do nadwiślańskiego gniazdka swoje cacko z Ameryki, usmażysz je na złoto. Co prawda musiałbyś powyginać nieco amerykański wtyk, ale da się to zrobić.**
Jeżeli zaś chodzi o zabezpieczenie regionalne – tu sytuacja jest nieco bardziej złożona. Gry z PS2 i PS oraz filmy są zabezpieczone regionalnie i grać w wersje amerykańskie można tylko na konsoli amerykańskiej, japońskie – na japońskiej, a europejskie – na euro... znaczy się żadnej, bo wciąż czekamy na premierę.
Jeżeli zaś idzie o gry na PlayStation 3, to pomimo, że nie będą zablokowane regionalnie, każda z wersji będzie miała informację o tym, z jakiego regionu pochodzi. A to dlatego, że ściągany z netu content nie zawsze będzie wszechregionalny. Na przykład dodatkowe poziomy do europejskiej wersji Resistance nie muszą działać z wersją amerykańską lub japońską.
Ale to jeszcze nie koniec. Teoretycznie może się bowiem okazać, że jakaś przeznaczona na amerykański rynek gra nie będzie działać na europejskiej wersji konsoli. Tu wracamy do tematu oznaczeń regionu, na który przeznaczona jest gra. Nie oznacza ono, że dana gra nie będzie działała na żadnej konsoli z innego regionu, ale w konkretnych, sporadycznych – jak mamy rozumieć – przypadkach, może tak być. Jak ustaliliśmy, Sony dołoży wszelkich starań, żeby gry firmowane przez ich studia first party były pod tym względem dopracowane i żeby ta sama gra kupiona w dowolnym punkcie globu dawała się odpalić na dowolnej konsoli.
W dużym uproszczeniu więc – sprowadzanie gier z innych rynków można uprawiać na własne ryzyko. Większość gier i tak pewnie będzie działała bez zarzutu, ale mogą trafić się problemy przy ściąganych z netu dodatkach oraz pewnymi, nielicznymi grami – zwłaszcza tymi third party. Na pewno jednak niebawem po europejskiej premierze pojawią się już listy kompatybilności gier z różnych rynków z różnymi rodzajami konsol.

NIE MMA ICH...

Mam małą prośbę. Chodzi mianowicie o listę gier traktujących o MMA, bez względu na konsolę czy rok wydania. Byłbym bardzo wdzięczny gdybyście druknęli ją w Neo Plus, albo po prostu podali ją w odpowiedzi. Interesuje mnie też czy wiecie coś może o grach dotyczących MMA, które mają dopiero powstać (czyli pewnie już na next-geny).
Mulambo

↳ **Jestem pod nieustającym wrażeniem dokonań Fedora Emelianenko w Pride i przypominającym mi jako żywo mego prehistorycznego kumpla – Pawła człowieka – Semmy'ego Schilta w K1, stąd sam z zainteresowaniem wyglądam tego rodzaju gier. I niestety zbyt wiele tego nie ma. Bo zakładam, że Tekkeny (nawet po dorzuceniu do składu valetudowego Marduka) i Virtua Fightery w Twoim mniemaniu się do tego zbioru nie zaliczają. Po kolei więc idąc, pojawiło się K1: The Arena Fighters na PSX'a, UFC na Dreamcasta, UFC: Tapout na Xboxa, UFC: Throwdown na GCN i PS2, K-1 World Grand Prix na PS2, Pride FC Fighting Championships na PS2, UFC Sudden Impact na PS2 i UFC: Tapout 2 na Xboxa. Polecam zwłaszcza K-1 i Pride na PS2.**
Co gorsza jednak na razie nie trafiłem na ślady zapowiadanych gier o tematyce MMA – ani na PlayStation 3, ani na Xboxa 360. Trochę kiepsko.

KABEL, KABEL, TY...

Witam, panie Bananie. Piszę, ponieważ mam problem. Otóż niedawno przesiadłem się z kompletu PS2 + 14' TV na komplet PS2 + 29' TV (oczywiście to jeszcze nie jest sedno problemu, wręcz przeciwnie, bardzo się cieszyłem z tego upgrade'u). Okazało się, że w czasie grania obraz jest zmniejszony (ma tak na oko 27,5") i przekrzywiony o kilka stopni, a przejście w 16:9 (np. w RE4) powoduje dalsze zmniejszanie. Przyzwyczaiłem się już do tego, gdy zauważyłem, że podczas oglądania DVD video na tym samym sprzęcie wszelkie dolegliwości obrazowe znikają. Pomyślałem, że ktoś u was w redakcji, zważywszy na niezliczone pokłady doświadczeń w temacie sprzętu RTV (bo zakładam, że to nie wina monolitu – na poprzednim TV działała OK) będzie mi w stanie doradzić, jak z tą sytuacją można się uporać.
No i oczywiście pozdrawiam całą redakcję.
adam-ant

↳ **Nie lubię powtarzać się za światem polityki, ale Twoim problemem najprawdopodobniej jest kabel. Nie wiem, jakiego używasz, ale w opinii kilku, z braku lepszego słowa, znajomych ekspertów, to właśnie on jest głównym sprawcą Twoich ekranowych niedociągnięć. Powinienem w zasadzie zaproponować, żebyś zainwestował w nieco droższy niż ten, którym dysponujesz, ale jeżeli masz kumpla, który nie ma kłopotów z obrazem, to spróbuj od niego pożyczyć kabel i sprawdź efekty. I pamiętaj, niech to będzie kabel Euro!**

ENGLISH IS EASY WITH RPG ENGLISH

Witam. Na wstępie przepraszam za moją ortografię Banan, nie odbieraj tego jako brak szacunku, ale ja już tak mam (taka choroba).

↳ **Tak długo, jak nie ustawiamy się w pozycji „nie chciało mi się", wszystko jest mniej więcej w porządku.**

Siedzę u kumpla i stukam po klawiaturze, nie mam w tym wprawy i żadnego słownika pod ręką, więc musi już tak zostać. Ale do rzeczy. Valkyrie Profile 2: Silmeria – recenzja Matta (z nr 93) tak na mnie podziałała, że muszę zagrać, ale mój angielski to wyłapywanie pojedynczych słów – to co umiem, to z filmów i gier. Jedyny erpeg, w jaki dotąd grałem, to Trzecia Era, bo jest po polsku. Czy w takiej sytuacji ma sens w ogóle próbować grać w VP2 (i wydawać kasę na grę)?

↳ **Ma. Jeżeli nie znajdziesz w sobie tyle samozaparcia, żeby w bardzo udanej i wciągającej grze na własną rękę zgłębiać tajniki języka i dzięki własnej pracy poznawać opowiadaną w niej historię, to nie znajdziesz go też w szkole, czy gdziekolwiek indziej. Zachęcam więc do spróbowania. Już teraz przekonasz się, czy wypadałoby zacząć ubiegać się o zaświadczenie o dysanglizmie do kolekcji na okoliczność matury.**

No chyba że....? I tu moja bardzo gorąca i nietypowa prośba do Matta. Robicie często opisy do gier, za co wam dzięki. Tym razem może Matt mógłby poświęcić trochę swojego czasu i opisać sposób (system) rozgrywania walk w VP2. Chodzi mi o coś w rodzaju kursu dla początkujących jeśli chodzi o erpegi, oraz opis w kilku słowach ważniejszych „gadżetów" i statystyk – co do czego służy, i jak tego użyć, aby móc grać i przetrwać w świecie VP2 SILMERIA.
Już widzę śmiejącego się Banana po przeczytaniu mojej prośby i co mi odpowie: 1) że nie tłumaczycie gier – ale robicie opisy, a to jest podobna sprawa, każdemu co potrzebuje. 2) mam poprosić kumpla lub znajomego o pomoc – nie mam nikogo bliskiego znającego angielski. 3) że to w ogóle głupi pomysł – ja wcale tak nie myślę.

↳ **Jakbym nie starał się z nią walczyć, taktyka podejścia pod włos zwykle działa. Wybieram odpowiedź numer trzy. To nie jest głupie. Akurat system walki w Valkyrie Profile 2 do najprostszych nie należy i jego wyjaśnienie miałoby nawet sens... Gdyby nie to, że zwyczajowo nie wracamy do starych opisów. A gier rzeczywiście nie tłumaczymy. Natomiast naprawdę polecałbym wzięcie słownika i zagłębienie się w VP2 od początku – wszystkie zasady walki są tam wyłożone. Jeżeli naprawdę zależy Ci na tej grze, to zrobisz to i dasz sobie radę. Jeżeli nie – nie zależy Ci na niej aż tak bardzo. Mógłbym rozpocząć teraz długą i nudną dla każdego (oprócz mnie) płomienną mowę, w której zahaczając o wątki z własnego życia wyjaśniłbym Ci, co znaczy, kiedy na czymś Ci zależy, jak to jest to utracić i jak potem wygląda odbudowywanie własnego życia, ale myślę, że: a). domyśliłbyś się, że nie piszę o grach i b). to nie ma nic do rzeczy. Miałem też dorzucić c). nikt nie chce słuchać rad żałośnie popłakujących w kącie recenzentów, ale się rozmyśliłem.**

Zastanówcie się! Na pewno jest dużo graczy omijających erpegi z powodu języka, ale może spróbują, jeśli im trochę pomóc.

↳ **Tak, ale zapewniam Cię, że na każdego gracza, który chce zagrać w rpg-a i robi to przypada dziesięciu, którzy najchętniej zagraliby, ale coś tam. Ale za trudna, ale za długa, ale za bardzo napłytowa. Wiem, że to brzmi jak zawołanie pionierów, ale jak ktoś chce, to zagra i skończy. Jest tylko pytanie jak bardzo chce i jak bardzo jest się w stanie poświęcić. To zupełnie tak samo jak... A nie, już chyba macie pojęcie.**

Za miesiąc napiszecie recenzję na kilka stron o Rogue Galaxy, po co? Aby pokazać graczom jaka to piękna gra i zachęcić ich do grania, tylko że jestem pewien, iż znaczna większość nie zna angielskiego na tyle dobrze, by grać w erpegi. Więc wasz trud jest daremny

↳ **Nie, nie jest. Pozwala on ustalić osobom, które interesują się rpg-ami i znają angielski, czy warto jest zagrać w taką grę czy nie. A uwierz w to albo nie, w ciągu ostatniego roku (nie, nie w 2007 roku, to byłoby zbyt łatwe) dostaliśmy tylko jeden list od osoby, która ma kłopoty z językiem w grach. Od Ciebie. Inni najwyraźniej uznali, że trzeba się będzie podszkolić w angielskim, jeżeli to całe granie ma mieć sens. Albo nieświadomi, wciąż wzdychają do pięknej Raideny, którą kierowali w MGS'ie.**

WCZORAJ PRZEZ PRZYPADEK, PRZEŁĄCZAJĄC KANAŁY W TELEWIZORZE, NATRAFIŁEM W TELEWIZJI PUBLICZNEJ NA PEWIEN CIEKAWY PROGRAM – RING. NIE MYLIĆ Z FILMEM.

Dlatego warto może te wszystkie ochy i achy skrócić do jednej strony, a pozostałe poświęcić na przybliżenie systemu rozgrywki. Pytanie, czy da się to zrobić? Pisałem już, że grałem tylko w Trzecią Erę, a tam statystyk, ciosów i czarów nie było aż tak dużo i jeśli w VP lub RG jest podobnie, można by to zrobi, chyba że stwierdzicie, iż tego wszystkiego w grze jest za dużo aby to ogarnąć i muszę sobie odpuścić. Możecie jeszcze powiedzieć, że erpegi to nie tylko walka, ale przede wszystkim fabuła i bez języka angielskiego to jest bezcelowe grać – ale tak można powiedzieć o większości gier.

↳ Fakt. Fakt, że można powiedzieć i fakt że nie do końca jest sens, ale kiedyś spędziłem pół nocy grając w dreamcastowe July po japońsku, więc chyba nie bardzo mam się prawo wypowiadać na ten temat.
To była gra tekstowa.
A ja nie znam japońskiego.

Gdybym miał takie podejście, to musiałbym w ogóle nie grać. Moje ulubione serie to: DMC, Onimusha Tomb Raider, Prince of Persia, Resident Evil, MGS. Oglądamy wstawki filmowe (dla mnie im więcej, tym lepiej), wyłapujemy co piąte słowo i można się zorientować w fabule. Wiem, że to strasznie spłyca przekazywaną treść, szczególnie dotyczy to MGS, ale co zrobić – nie chcą nam tłumaczyć gier, a człowiek nie zna języka. W końcu i tak liczy się przede wszystkim akcja i przyjemność grania, po waszemu miód. Po co to wszystko piszę? Aby wam pokazać, że lubię grać i chciałbym również zagrać w bajkę typu VP2 czy RG (albo nawet FF), a bez waszej pomocy to raczej niemożliwe.

↳ Niekoniecznie. Podoba mi się Twoje zacięcie do grania, ale już trochę mniej – lenistwo. Nie chce Ci się nawet wziąć słownika do ręki i zmierzyć z jakimś rpg-iem, gdzie teksty przewijasz sam, kiedy już je przeczytasz? Lepiej nie możesz zacząć. Choć już ogarnięcie fabuły MGS'a drugiego jest równie łatwe i intuicyjne, jak opanowanie teorii superstrun, ale stopniowo dojdziesz i do tego. Pod warunkiem, że będziesz chciał. >>Powoli nasilające się, pierwsze akordy z „Eye of the tiger"<<

Pamiętam, parę lat temu próbowałem zagrać w Vagrant Story – oczywiście nic z tego nie wyszło, ale wtedy czytałem wasze pismo sporadycznie i nie przyszło mi do głowy, by prosić was o pomoc. Trzy lata temu kupiłem PS2 i od tego czasu nie opuściłem żadnego NEO+ poznałem was lepiej i dlatego piszę. Może więc przychylicie się do mojej prośby i zrobicie ten eksperyment, a gracze (niedouczeni) ocenią, czy to był dobry pomysł i czy się sprawdził.
Włodek

↳ Zobaczymy jaki będzie odzew, Włodek.

RING 3: PO DRUGIEJ STRONIE EKRANU

Piszę do Ciebie w bardzo frustrującej mnie sprawie. Otóż, wczoraj przez przypadek, przełączając kanały w telewizorze, natrafiłem w telewizji publicznej na pewien ciekawy program – Ring (od razu uprzedzam, nie ma on nic wspólnego z genialnym, japońskim horrorem).

↳ Niestety, oglądałem ten program i niestety ma więcej wspólnego niż mogłoby Ci się niestety wydawać.

Już miałem przełączać dalej, kiedy prowadzący wypowiedział te magiczne słowa: dzisiejszy program będzie traktował o grach komputerowych. He, ciekawe, co za brednie tym razem, pomyślałem. Następne, jakże błyskotliwe hasło prowadzącego brzmiało: (...) gry, w których występuje przemoc, ogromne ilości krwi i (uwaga!) muzyka rockowa. Nie no, ciekawe połączenie, nie powiem. Przecież od zawsze wiadomo że Rock to pożoga, zło, cierpienie i totalny armageddon, wystarczy spojrzeć chociażby na takich wykonawców, jak Alanis Morissette. Co więcej, prowadzący powiedział że zajmą się głównie polską grą, która odniosła niemały sukces na świecie (co nie zdarza się często), mianowicie Painkillerem. Wow, no to musiałem obejrzeć program do końca. Aha, no i kto był jednym z gości programu? Nikt inny, jak sam Adrian Chmielarz. Razem z nim na „ringu" zasiadła jakaś Pani psycholog. Rozmowa oczywiście zeszła na tor przedstawiania przez Panią psycholog przykładów strasznego wpływu gier na psychikę młodego człowieka. Oczywiście przykłady stare (chociażby o jakże oklepanym stołku i Tibii), nie będące tak naprawdę żadnym argumentem. Ja się teraz pytam, jakim cudem gry mają być postrzegane w naszym pięknym kraju jako normalna gałąź rozrywki, kiedy wciąż powstają takie programy?

↳ Program widziałem, Adrian zachowywał się i wypowiadał jak Adrian – czyli odważnie, bezkompromisowo i autorytatywnie. Pani psycholog mówiła to, co panie psycholog mówią w programach, do których zapraszane są jako goście mający dać wszystkim do zrozumienia jakie to niebezpieczeństwo czyha na biednych graczy. Tutaj nic nowego się nie wydarzyło. Ale poczekajmy.
W mediach co jakiś czas rozpoczyna się nagonka na gry – wystarczy że przypomnicie sobie panikę z nie mającym polskiego wydawcy Rule of Rose, potem szybkie przekierowanie strumienia obaw na Bully'ego/Canis Canem Edit plus okazjonalnie wyskakujące tematy związane ze szkodliwością gier, jak ten z małym chłopcem śmiertelnie porażonym prądem w hotelu podczas ładowania przenośnej konsolki. Ze słabo zawoalowanym wskazaniem na konsolę jako pośredniego zabójcę.
To wszystko są przejawy najniższych lotów dziennikarstwa sensacyjnego. Dopiero przyglądając się sposobowi, w jaki podchodzą do tematu gier dziennikarze z gazet codziennych i programów telewizyjnych, dostrzegłem jak wiele pojawia się tu błędów merytorycznych, selektywnego dobierania faktów i wysnuwania absurdalnych wniosków. I, niestety, jeszcze przez jakiś czas tak będzie, kiedy na alarm uderzą obrońcy moralności przerażeni perspektywą, że komputerowy przebój „Rządy róży" został dopuszczony do sprzedaży w Polsce. Ani nie komputerowy (a więc o ograniczonym zasięgu), ani z polskim tytułem (więc i tak nikt go nie znajdzie), ani nie został dopuszczony (bo w Polsce nie ma ustawy regulującej jaka gra ma zostać dopuszczona do sprzedaży). I tu mówię o pierwszym artykule, który się na ten temat pojawił. Brak też organu nadającego grom oznaczenia wiekowe, a projekt wprowadzenia europejskiego PEGI trwa od paru miesięcy i jeszcze trochę potrwa. Ale tym problemem jeszcze nikt nie zajmuje się tak, jak powinien.
Trzy dni od publikacji pamiętnego artykułu o Rule of Rose w naszej redakcji rozdzwoniły się telefony w poszukiwaniu sensacji. Miałem okazję porozmawiać pół godziny z panią z jednej z gazet codziennych na temat Canis Canem Edit. Nie chciałbym już nigdy musieć nikomu tłumaczyć, jaka służbowa rozmowa wymaga użycia zwrotów „Tak, można zakładać majtki na głowę", „No wie pani, jeżeli to ma się udać to torebka z kupą musi płonąć". I co z tego, że pierwsze dwadzieścia minut spędziłem na tłumaczeniu, że podstawową czynnością, jakiej należy oddawać się w Canis Canem Edit, jest regularne i punktualne chodzenie na lekcje. I co z tego, żę można pracować i zarabiać. Ożywienie po drugiej stronie zapanowało dopiero, kiedy weszliśmy na tematy przemocy w szkole. Nie muszę chyba dodawać, która część wywiadu trafiła na łamy.
Co jednak ważne, powoli do głosu dochodzą osoby, które z grami mają do czynienia od małego i właśnie zaczynają decydować o tym jakie informacje i o jakich grach trafiają do materiałów. I chociaż na razie nie mogę obiecać, że w ciągu najbliższych paru miesięcy będą pojawiać się same materiały o korzyściach płynących z Brain Training, a następny zwycięzca Wielkiej gry przyzna się do treningów z Buzzem, ale Piotr Rubik wspominający o tym, że lubi SingStara – dlaczego nie?
W praktycznie każdym większym dzienniku, kanale telewizyjnym i stacji radiowej są już ludzie, którzy piszą, robią reportaże albo pomagają w tworzeniu rubryk związanych z grami. To się nie stanie od razu, ale ten pierścień w końcu się zaciśnie. I chociaż nie mogę obiecać, że żaden wyssany z palca, bzdurny materiał nie trafi w przyszłości na łamy gazet czy do programów telewizyjnych, to jednak liczba niefachowych komentarzy rzeczywistości na ten temat będzie się zmniejszała. Bo jest nas coraz więcej.

Tylko my, GRACZE możemy zniszczyć ten głupi stereotyp. Swoją drogą, Adrian bronił się dobrze. Może podchodził do tego trochę zbyt emocjonalnie, co tylko podważało wiarygodność jego argumentów, ale ogólnie było bardzo dobrze. Tyle na dziś, dziękuję i pozdrawiam.
yako

PS: Szczerze przepraszam za wszelkie pomyłki gramatyczne, stylistyczne i ortograficzne. I chciałem pozdrowić moją Panią Profesor od polskiego.

↳ Na pewno ucieszy się z każdego zrobionego przez Ciebie i zadedykowanego jej błędu. Każdy z nich będzie malutkim kamyczkiem do pomnika jej zmagań z Twoją nieznajomością ortografii. ■■

KONKRETY SMSem

KONKRETNE PYTANIA, KONKRETNE ODPOWIEDZI

↘ Siema. Jaka część Tenchu na Playa2 jest najlepsza? Czy ma dobrą grafę? Czy w Polsce wyjdzie ICO i czy je zrecenzujecie? 3mcie się.

Na PlayStation 2 ukazały się dwie gry z serii Tenchu: Wrath of Heaven (2003) oraz Fatal Shadows (2005). Obie gry są siebie warte, dla fanów serii stanowią nie lada gratkę. Jeśli chodzi o grafikę – nie ma co się nastawiać jakoś super pozytywnie; jedna gra ma cztery lata, druga – dwa, a cała seria nigdy nie miała jakiejś superanckiej oprawy graficznej. ICO? Reedycja ICO ukazała się razem z Shadow of the Colossus, wiosną ubiegłego roku. A recenzowaliśmy ICO dawno, dawno temu. Ba, Marcellus spłodził nawet opis przejścia. Jeśli pytasz czy kupować – jasne, to sztuka.

↘ Powiedzcie mi jak to jest z tymi Residentami na GCN, bo dawno nie grałem i w temacie nie jestem. Wszystkie są poprawione? Czy tylko część pierwsza i czwarta mają czuja?

Dokładnie tak, jak mówisz. Tylko pierwsza i czwarta mają czuja. Druga i trzecia to zwykłe konwersje ze starych Residentów.

↘ Witam wszystkich i pozdrawiam całą redakcję. Mam takie pytanie do was. Kiedyś pisaliście o filmach na podstawie gier. Na przykład Dead Or Alive, film jest w internecie, a o Tekkenie nic nie słychać. Możecie się dowiedzieć, czy Tekken jest w ogóle w planach? Bardzo mi zależy. To na razie pozdro. /HWO-AR-ANG

Może i Dead or Alive w interenecie jest, ale na płytkach w sklepie też.... Opiszemy film za miesiąc, ale... To kicha. Tekken – pisaliśmy jakiś czas temu, że jest planowany, ale nie ma żadnych nowych informacji na ten temat. Po katastrofie zwanej Dead or Alive właśnie, nie zdziwimy się wcale, jeśli projekt zostanie zarzucony.

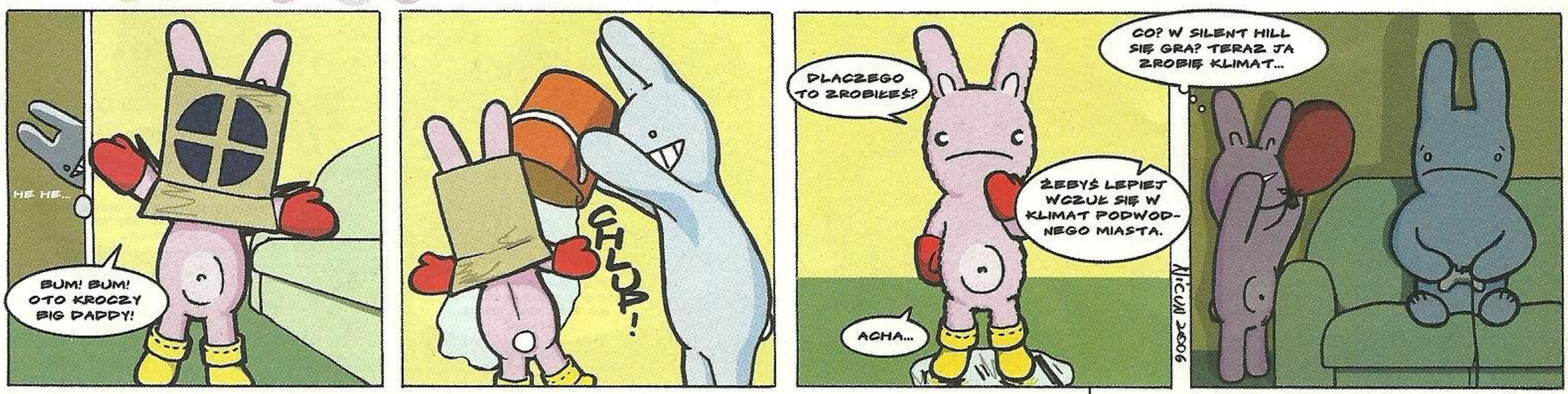
↘ Witam! W ostatnim numerze Neo Plus (grudzień) w dziale FAQ, na zdjęciu widać TV LCD za 1900 zł w sklepie „niedaleko redakcji"... Możecie napisać gdzie można taki TV kupić?

Nie ukrywam, że trzeba się trochę nabiegać, albo trafić na okazję. Najlepiej objechać hipermarkety (tam jest najtaniej) i wypytać sprzedawców kiedy będą wyprzedawać egzemplarze na przykład z ekspozycji, albo kiedy jest następna dostawa towaru. Nasza ostatnia wizyta w hipermarkecie po energizery przed końcówką numeru i co? 32 calaki Grundig, HD tykające 720p, za 2200 i do tego raty zero procent. Nic, tylko brać.
Ale nie trzeba się też specjalnie spieszyć. Analitycy przewidują, że ceny ekranów LCD spadną w tym roku o minimum 40%, a w USA pod koniec roku będzie można nabyć 32-calowy telewizor za równowartość 1000 złotych. Czyli u nas pewnie 1500 złotych. Mniejsze, 27-calowe jeszcze taniej. Tak więc poczekajcie – gdy chińczycy zaleją rynek LCD swoją taniochą, to Panasonic, Sony, Samsung, LG, Grundig, czy inne znane firmy będą obniżać ceny na wyścigi.

↘ Czy w tym roku przewidujecie jakieś płyty z demami dodawane do magazynu? Fajnie było zagrać w Blacka i sprawdzić, czy faktycznie warto go kupić.

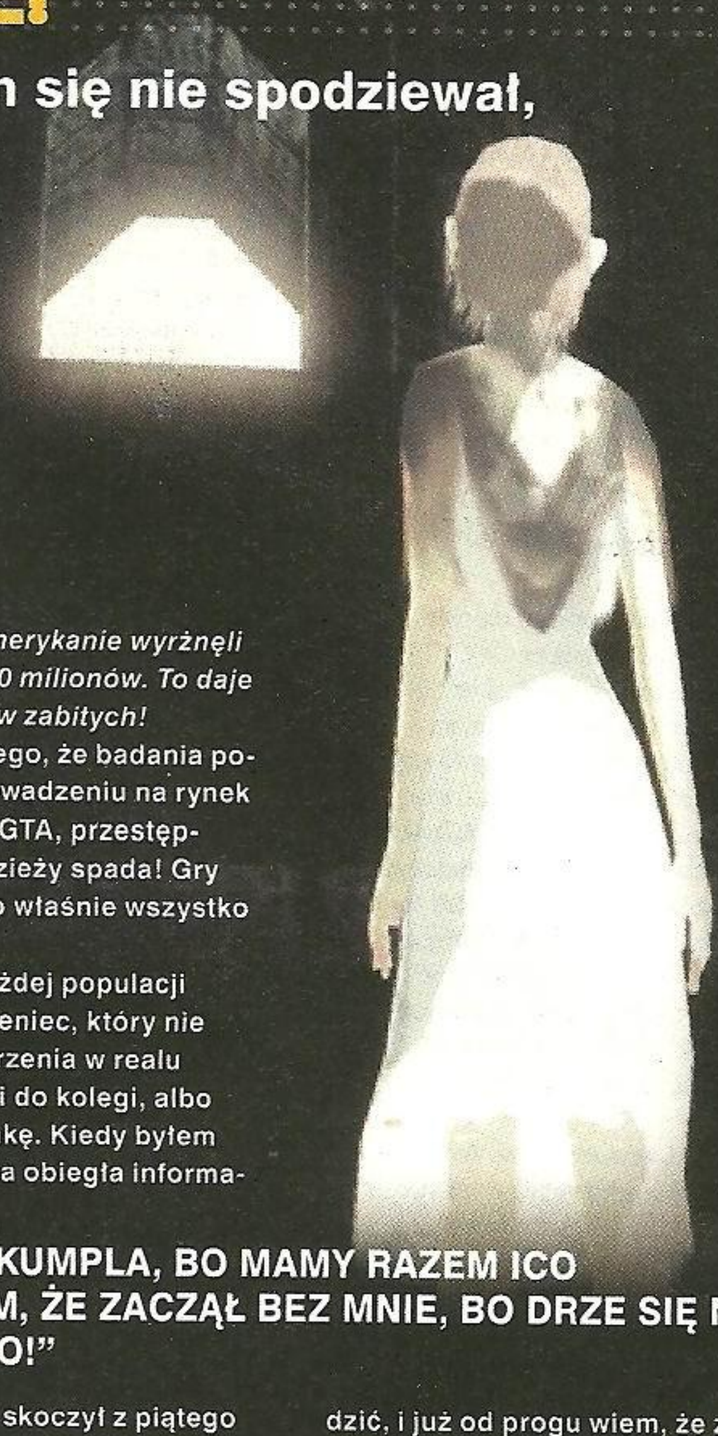
Tak, przewidujemy. Na razie nie chcemy przysięgać, bo sprawy są w toku, ale najprawdopodobniej będzie to jeden z najmocniejszych tytułów na PS2 w 2007 roku.

Rob & Robby



BARDZO BRZYDKI FELIETON O GRACH, KTÓRE SĄ ZŁE!

Spotkałem ostatnio na ulicy kumpla, po którym nigdy bym się nie spodziewał, że go spotkam



Kiedy widziałem go po raz ostatni zniszczony był przez prochy tak, że chyba tylko jakiś mistrz optymizmu uwierzyłby, że się wygrzebie. Nie dość, że brał, to jeszcze sprzedawał towar, więc twarz mopsa, z mózgu wiórki dla chomika – koniec historii. A tu patrzę, koleś idzie.

- Co tam porabiasz – pytam słabo ukrywając zaskoczenie.

- Stary, na gry się przerzuciłem – klaszcze w dłonie. – Jest kasa do ukręcenia...

On? I gry? Sprzedaje?

- A ludzie biorą jeszcze piraty? – Jakoś próbuję nawiązać rozmowę.

- Nieee... – kręci głową. – Nie piraty! Ja normalnie sklep mam!

Zatkało mnie. Toż normalnie zaraz wyszło na jaw, że facet się dzięki grom odbił od dna! Że normalnie gry go wyprowadziły na prostą. Aż nie do uwierzenia w sytuacji, w której już przywykliśmy do tego, co wciąż powtarzają mass media, że przez gry ludzie popełniają samobójstwa i dokonują przynajmniej zabójstw, a zbrodni przeciw ludzkości być może w niedalekiej przyszłości.

A w ogóle skąd taka nagonka na gry? Że one takie niedobre, że tak psują młodzież. Po pierwsze dlatego, że człowiek jest zwierzęciem w ogóle agresywnym i strachliwym. Zwierzęta, które „natura" wyposażyła w narzędzia do zabijania (pazury, kły, itp), poza polowaniem, czy obroną terenu są bardzo delikatne. Np. w zabawie. Zaś zwierzaki typu zebry i konie nawet w zabawie potrafią sobie nieźle przyłożyć. Tak już niestety mamy. Jesteśmy agresywni i tyle. Trzeba się hamować. Po drugie, pewnie też dlatego, że boimy się tego, czego nie rozumiemy. Za przeproszeniem, ale ludzie w wieku Mnistra Eukacji, czy jakiegokolwiek innego Ministra wiedzę o grach mają zerową. A wszystko, czego nie znamy, jest straszne, nie? O tym nawet pisać nie trzeba. Jak się wchodzi do ciemnego lasu, to się człowiek nie boi ciemnego lasu, tylko tego, że nie wie co tam jest. Dlatego w horrorach potwora pokazuje się jak najpóźniej, żeby strach był, bo nie wiadomo co to.

Kłopot w tym, że dzieci od zarania dziejów wystawiane były na widok agresji. Jak pod miastem rozegrała się bitwa, to kto szedł z ojcem odcinać potem palce zabitym rycerzom, żeby nakraść pierścionków? Aleksander Dumas (respekt dla tych, którym to nazwisko coś mówi) opisywał sceny, w których jeszcze podczas rewolucji francuskiej ścinano ludziom głowy na taką potęgę, że koło szubienicy była fosa na krew i nieuważne dzieci się w niej topiły. Jeszcze 100 lat temu dziewczynki w wieku 16 lat (o czym już pisałem, a przypomnę) szukały mężów, a jak któraś po 20tce nie miała wybranka, to blady strach zaglądał jej w oczy, że będzie starą panną i wstyd był. Dziś 23-letnie mamy, to wina pornografii. Na koniec przytoczę Wam fragment dialogu z jednego z moich ulubionych filmów „Inwazja Barbarzyńców":

- Mówi pan tak, bo żyjemy w okropnych czasach.

- Nie jakoś wyjątkowo. Nawet wcale nie. W przeciwieństwie do tego, w co wierzą ludzie, XX wiek nie był jakoś szczególnie krwawy. Jak powszechnie wiadomo, w XX wieku wojny pochłonęły 100 milionów ofiar. Dodajmy do tego 10 milionów w rosyjskich gułagach. Co do chińskich obozów, pewnie nigdy się nie dowiemy, ale powiedzmy 20 milionów.

To daje razem 130 – 135 milionów. Niezbyt imponujące. W samym XVI wieku, Hiszpanom i Portugalczykom udało się bez użycia komór gazowych i bomb, wybić w Ameryce Łacińskiej 150 milionów Indian. To wymagało sporej pracy, siostro. 150 milionów za pomocą mieczy i siekier! Owszem, mieli za sobą poparcie Kościoła, ale mimo to, kawał dobrej roboty. W Ameryce Północnej zaś, zainspirowani tym Holendrzy, Anglicy, Francuzi, a później i Amerykanie wyrżnęli w pień kolejnych 50 milionów. To daje razem 200 milionów zabitych!

Kropka. I cóż z tego, że badania pokazują, że po wprowadzeniu na rynek takiego tytułu, jak GTA, przestępczość wśród młodzieży spada! Gry są złe, będą złe i to właśnie wszystko przez gry.

Oczywiście w każdej populacji znajdzie się pomyleniec, który nie wyresistuje odtworzenia w realu sceny z gry i strzeli do kolegi, albo zamorduje koleżankę. Kiedy byłem mały, polskie media obiegła informacja, że chłopaczek skoczył z piątego piętra z parasolką, jak Miś Colargol. I co? Misia jakoś nikt nie zakazał. Są na świecie świry i tyle. Jednemu się skojarzy Colargol, innemu God of War, a trzeciemu Armia Radziecka wyzwalająca Polskę. Jeden się pobawi fajnie, a drugi jak kogoś nie zabije, to nie ma zabawy. Trudno. Po to mamy siebie dookoła, żeby takich powaleńców wyłapywać i tłumaczyć rąbniętemu koledze, że się nieco zagalopował. Każdy sobie tłumaczy jak chce. Żeby daleko nie szukać. Taka gra, jak ICO. Ileż to zachwytów było nad nią, że to jest piękna gra, opowiadająca o opiekowaniu się dziewczyną, że taka rycerska, że ideały jakie przekazuje, to ach i ech i w ogóle. Któregoś dnia wchodzę do domu kumpla, bo mamy razem ICO przechodzić, i już od progu wiem, że zaczął bez mnie, bo drze się na całe gardło: „gdzie leziesz, ździro!". W pierwszej chwili sądziłem, że pomylił gry, ale nie. Okazało się, że on tak ICO właśnie zinterpretował. Obróciliśmy sprawę w żart i dalej już się grało jak się masz. Tak więc każdy widzi gry, jak chce i bierze sobie z nich, co chce. Jedni wychodzą z dragów, inni trafiają do więzienia. Jako gracze możemy zrobić dwie rzeczy: dorosnąć i zostać ministrami – to raz. A po drugie mieć oczy otwarte, czy któremuś z naszych znajomych to aby nie szkodzi i delikatnie mu zwrócić czasem uwagę, że błędnie interpretuje pomysły twórców. Taki to się zrobił felieton o odpowiedzialności za kumpli. Bo i tego gry przecież uczą, nie?

KTÓREGOŚ DNIA WCHODZĘ DO DOMU KUMPLA, BO MAMY RAZEM ICO PRZECHODZIĆ, I JUŻ OD PROGU WIEM, ŻE ZACZĄŁ BEZ MNIE, BO DRZE SIĘ NA CAŁE GARDŁO: „GDZIE LEZIESZ, ŹDZIRO!"

■■ **Grabarz**

© 2006 Logitech. Wszelkie prawa zastrzeżone. Logitech, logo Logitech i inne znaki firmy Logitech są jej własnością i mogą być zastrzeżone.
Wszelkie inne znaki towarowe są własnością odpowiednich firm.

Moc sprzężonych doznań.

Logitech®

Kierownica Logitech® Driving Force EX™

Doskonałe połączenie najnowszego rozwiązania w technologii sprzężenia zwrotnego ze standardową kierownicą PlayStation®. Urządzenie Driving Force EX™ sprawi, że nikt nie będzie w stanie Ci dorównać w grach wyścigowych. Sprzężenie zwrotne działające przy podłączeniu do portu USB da Ci odczuć nierówności drogi, wstrząsy, zderzenia i działania sił odśrodkowych przy prędkości 240 km/h. Standardowe, kompatybilne z konsolą PlayStation® połączenie portu kontrolera pozwala używać kierownicy do gier bez sprzężenia zwrotnego. Jeśli chcesz się poczuć jak prawdziwy kierowca wyścigowy, weź tę kierownicę do rąk, naciśnij pedał gazu, włącz wysoki bieg i zostaw przeciwników daleko z tyłu.

www.logitech.com

Designed to move you™

Nadchodzi nowa generacja gier.

Jump in.

XBOX 360™

© 2005 Microsoft Corporation. Wszelkie prawa zastrzeżone. Microsoft, Xbox, Xbox 360 oraz logo Xbox są zarejestrowanymi znakami towarowymi Microsoft Corporation w Stanach Zjednoczonych lub w innych krajach